



MANUEL DE REFERENCE



#### MANUEL DE REFERENCE



### AUTEUR GUNTHER KREIDL

ILLUSTRATION ET MAQUETTE
GUNTHER KREIDL, ALFRED SMEETS
DESIGN

KANJI-DO WERBEGRAPHIK

VERSION FRANCAISE

M. TALARMIN - M. et Mmc MONTAG
COMPOSITION ET MISE EN PAGE

STEPHANE AISENBERG

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part que les "copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite" (alinéa 1 de l'article 40).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

Copyright 1987, 1988 (c) DMC / Ditek International

Tous droits réservés

Ce manuel de référence a été entièrement mis en page et imprimé avec CALAMUS et une station de travail Atari MEGA ST4 ainsi qu'une imprimante laser Atari SLM 804 et un disque dur Atari 30Mo

Calamus est une marque déposée de DMC/Ditek Intenational. Atari et Atari ST sont des marques déposées de Atari Corp. Les autres noms d'ordinateurs et de progiciels sont des marques ou des noms déposés de leurs propriétaires respectifs.

### INTRODUCTION

Jusqu'à présent, la production des documents de prestige, plaquettes de présentation, manuels, catalogues etc. était affaire de professionels et demandait un budget et un investissement de terms importants.

Avec Calamus, un nouveau tournant est pris. Ce logiciel puissant transforme votre ordinateur en une station de publication, éditant et formatant textes et graphiques, et produisant en final des publications de haute qualité. Agreàble à utiliser, plus riche en fonctions que n'importe quel autre programme de PAO actuellement sur le marché, Calamus, avec ses concepts d'un genre tout nouveau, concrétise une toute nouvelle idée de la publication.

Avant de vous présenter ce manuel, précisons qu'il ne s'agit pas d'un manuel d'initiation à l'utilisation des ordinateurs ou aux techniques de mise en page. Vous n'y apprendrez pas à formater une disquette ni à lancer un programme. Ces sujets sont amplement traités dans le manuel d'utilisation de l'ordinateur. Vous n'y découvrirez pas non plus les principes de la mise en page d'un livre ou de la conception des plaquettes. Pour cela, il existe une litérature spécialisée. Plus partieulièrerment, pour Calamus, il existe un excellent ouvrage de Jürgen Deblad, journaliste, et de Bernd Kalus, concepteur et compositeur : "La PAO avec Calamus". Cet ouvrage donne les bases de la technique de la composition et de la mise en page en montrant, en particulier, la place que peut occuper Calamus dans les domaines d'application les plus variés.

Ce manuel se propose plus spécialement de vous faire découvrir les nombreuses fonctionnalités de Calamus. Il vous guidera pas à pas à travers les diverses phases d'un apprentissage qui, du concept de base et des détails de l'utilisation du programme, vous mêmeront à la maitrise totale de cet instrument aux multiples facettes qu'est Calamus. Le manuel se divise en trois parties. La partie A est une introduction fondamentale au

Le manuel se divise en trois partiex 2. La partie A est une introduction tondamentale au concept du programme. Elle donne une idée générale de l'utilisation de Calamus et une présentation d'ensemble des principaux modules du programme. La partie B est la partie référence qui décrit chaque fonction de Calamus en détail et que vous pouvez consulter tout au long de vos travaux quotidiens. Cette partie reproduit fidelement les irmages de l'écran. La partie C est consacrée à des suiets plus spécifiques, notamment à des questions realitives au hardware. Elle passe en revue les différentes unités d'entréesortie que vous pouvez connecter à votre ordinateur et commander à partir de Calamus imprimantes matricelles et laest, seanners etc.

Et pour conclure, deux conseils importants. Ne perdez pas un instant pour renvoyer votre carte d'inscription au fabricant du programme. CALAMUS est un programme



#### INTRODUCTION

qui ne cesse d'évoluer. Car, malgré les plus grands soins que nous avons attachés au développement de ce programme complexe, il n'est pas impossible que dans la routine quotidienne, vous rencontrize conore quelques anomalies. Prévenez-nous, dans ce cas, et nous ferons le nécessaire pour remédier immédiatement au problème. Nous vous recommercions d'avance de toute critique ou suggestion. Elles nous permettent d'adapter ce programme aux besoins pratiques de vos activités quotidiennes.

Une autre bonne raison de nous renvoyer rapidement votre carte d'inscription : CALAMUS n'est pas protégé contre la copie, car nous ne voulions pas vous imposer ce problème supplémentaire. Ce manuel a été rédigé et mis en page avec le plus grand soin de manière à être aussi précis et complets que possible. Si toutefois vous deviez y rencontrer une erreur ou une imprécision, n'hésitez pas à nous le signaler. Nous ferons le nécessaire pour y remédier.

Il n'est pas nécessaire d'aller jusqu'au bout du manuel pour pouvoir commencer à travailler avec CALAMUS. Nous vous conseillons même vivement d'essayer le programme tout en poursuivant votre lecture. Dans la pratique, les choses sont souvent plus facilés que dans les livres.

En outre, il n'est pas indispensable de maîtriser tout le programme pour pouvoir l'utiliser. Vous pouvez procéder par étapes, suivant vos besoins et en fonction de vos inférêts. Vos connaissances personnelles vous guideront aussi dans le choix des parties du manuel à aborder en premier. Si vous avez déjà travaillé avec d'autres programmes de PAO, vous pouvez mettre votre expérience à profit. Mais n'oubliez pas que CALAMUS met en oeuvre des concepts entirement nouveaux qui font justement son originalitie.

Nous vous recommandons donc de commencer par le Chapitre I, à moins que les concepts du graphisme vectoriel et du graphisme bit-map, des fontes vectorielles et des fontes metricielles ne vous soient déjà familiters; dans ce cas, vous pouvez ignorer ce chapitre, mais vous ne pourrez pas échapper au chapitre II qui décrit le principe genéral de l'utilisation de CALAMUS. Quand vous aurez lu le chapitre III, qui décrit la technique de la mise en page avec des cadres, vous aurez déjà acquis quelque expérience pratique. Avec le chapitre IV, vous découvrirez les multiples possibilités du traitement de texte et de la mise ne forme, tantis qu'au chapitre V, vous vous initierez au graphismes.

Avant la première mise en service, lisez le chapitre XVIII qui vous explique comment installer CALAMUS sur votre ordinateur. Une fois que vous aurez compris le fonctionnement général du programme, il vous sera aisé, à l'aide de la partie "Référence" (B. Chapitres VI à XVII) d'approfondir les différents domaines particuliers.

Introduction - Page 2

#### TABLE DES MATIERES



INTRODUCTION

# PARTIE A INTRODUCTION AU CONCEPT



#### PIXELS ET VECTEURS



1) Le nouveau concent de CALAMUS : le rôle de l'ordinateur et de l'imprimante dans le traitement des textes et des graphiques.

Page 1



#### CLAVIER ET SOURIS

Utilisation du clavier et de la souris avec CALAMUS : 1) L'interface graphique de CALAMUS

Page 1 Page 7



#### MISE EN PAGE

1) La mise en page avec CALAMUS

2) La souris dans CALAMUS

Page 1

Page 1

Page 8



#### ECRIRE ET DISPOSER 1) L'éditeur de texte

2) La mise au format du texte 3) Les styles 5) Les fonctions texte spéciales

Page 3 Page 5 4) Les macros texte Page 7



#### LIGNES ET SURFACES

Création graphique avec des lignes et des surfaces 1) Lignes

Page 1 2) Cadres et surfaces Page 3

### PARTIE B VIJE D'ENSEMBLE

### TOUTES LES FONCTIONS DE CALAMUS EN DETAIL



Definition des motifs de remplissage Page 1
 Definition des motifs de remplissage

3) Définition des lignes Page 14
4) Définition des ombres Page 16
5) Définition de la couleur Page 17

Page 1

#### LES MODULES ET LEURS BOITES DE MENUS

# al vii v

#### VII MONTAGE DES PAGES

VIII LES CADRES

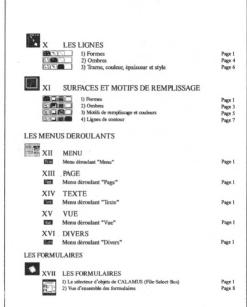
4	Fonctions spéciales pour cadres de graphismes bitmap	Fage 29
5	Fonctions de cadre spéciales pour rotation du texte	Page 34
6	Lignes d'aide	Page 36
7	Memoires de stockage temporaire des cadres (clipboards)	Page 44

A IX AGENCEMENT DU TEXTE

M MEIA ET 1) Fonctions texte générales Page 2 8 DEPLANE Page 12 2) Vue d'une fonte TOPAC 3) Dictionnaire et divers Page 14 AT ME AND 4) Définition des réglettes texte Page 21 REPER AND 5) Fontes et couleur du texte Page 32 Page 36 R FIESSIAND 6) Corps et style

7) La gestion des macros Page 42
8) Clipboard pour texte (memoires texte intermediaires) Page 47

8) Clipboard pour texte (memoires texte intermediaires) Page 47
9) L'éditeur de texte de CALAMUS Page 52



# PARTIE C INSTALLATION ET PERIPHERIQUES



ATARI SI M 804

Page 1 Page 5

Occupation mémoire de CALAMUS
 Particularités liées à l'utilisation de l'imprimante laser

Page 6

S XIX TOUCHES DE FONCTION

1) Définition des textes d'aide et des touches de fonction

Page 1

XX IMPORTER ET EXPORTER

Page 1

XXI IMPRIMER ET SCANNER

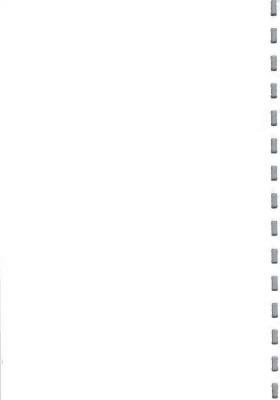
Page 1

MANUEL DE REFERENCE



PARTIE

INTRODUCTION AU CONCEPT







Le nouveau concept de CALAMUS : le rôle de l'ordinateur et de l'imprimante dans le traitement des textes et des graphiques

L'ordinateur joue depuis longtemps un rôle indispensable dans les domaines de la composition et de l'impression; le traitement de texte et la mise en forme ou formatage à l'écran, ainsi que la phôtor-composition commandée par ordinateur sont devenus courants. La PAO poursuit maintenant l'objectif ambitieux de ramener l'ensemble de la production, depuis la saisie du texte jusqu'à la maquette finale en passant par le traitement et la correction du texte, la composition et l'illustration, sous le chapeau du micro-ordinateur, c'est-à-dire de concentrer tout e domaine sur une seule station de travail, un seul "bureau". Cet objectif peut actuellement être atteint grâce à :

- des ordinateurs modernes dotés de processeurs 16/32 bits rapides (UC 68000), de grandes mémoires de travail (plusieurs mégaoctets) et de systèmes d'exploitation graphiques,
- des périphériques de sortie performants ayant une résolution relativement élevée (imprimante laser à 300 points au pouce),
- la connexion de micro-ordinateurs à des photo-composeuses industrielles à haute résolution (par ex., les photo-composeuses à 2540 points au pouce),
- des interfaces universelles avec le matériel et le logiciel existants (programmes de traitement de texte, programmes graphiques, scanners, digitaliseurs...)
- et enfin, des outils logiciels évolués, notamment ces programmes de PAO qui rendent accessibles au profane la multiplicité des fonctions nécessaires à la publication.

Avec les systèmes de PAO, l'utilisateur se trouve projeté dans de nouveaux domaines typographie, composition, mise en page - dont il doit apprendre les rudiments pour utiliser avec profit son programme. Mais le programme lui-même, avec sa méthode de travail interactive, lui sera d'une grande aide dans cet apprentissage. Cette méthode est très simple, elle consisté à essayer et à voir ce qui se passe. Elle sera particulièrement appréciée de ceux qui ont connu les lenteurs et les complications de la mise en page et de la photo-composition classiquesta préparation du texte aux dimensions exactes, le choix des corps det.





et les modifications inévitables. Avec le système de PAO, par contre, ils pourront expérimenter à l'écran, jusqu'à ce qu'il aient obtenu l'effet voulu. Ceci n'est peut-être pas la façon la plus efficace de travailler, mais elle est utile au départ.

Les programmes de PAO connaissent actuellement un développement spectaculaire. Avec CALAMUS, vous êtes en présence d'un programme de PAO de la troisième génération, basé sur un concept nouveau. Pour bien appréhender ce concept et saisir en même temps les possibilités et les limites de la PAQ, arrêtons-nous d'abord sur quelques principes élémentaires du grandsimes sur ordinateur.

Pour pouvoir créet, traiter et représenter des éléments graphiques avec l'ordinateur, il faut d'abord les mettre dans une forme assimibable par l'ordinateur, c'est-à-drie il faut les digitaliser. L'ordinateur ne peut traiter que des informations binaires du type 0 - 1, oui non, noir - blanc etc. Une forme graphique ne peut être traitée et représentée dans l'ordinateur que si elle a êt préalablement transformée en une matrice bidimensionnelle de valeurs discrètes, ou en termes plus simples, en une matrice bidimensionnelle de valeurs discrètes, ou en termes plus simples, en une matrice bidimensionnelle de points. Pour faciliter la démonstration, persons une représentation en noir et blanch.





figure 1







La Figure 1 montre la création d'une matrice de points et fait apparaître immédiatement certains problèmes. Lorsqu'une ligne oblique ou courbe est transportée dans une matrice, il se crée des irrégularités (escaliers). Ces irrégularités sont d'autant plus apparentes que la grille utilisée est plus grossière. Pour les atténuer au maximum. il faut choisir la résolution la plus fine. Mais là, nous nous heurtons rapidement à des limites techniques. La première est celle de la capacité de la mémoire de travail disponible dans l'ordinateur, car chaque point de la grille correspond à 1 bit, ce qui revient à un emplacement mémoire pour 8 points (1 octet = 8 bits). Même si la mémoire de travail des micro-ordinateurs actuels est de l'ordre de quelques méga-octets, nous atteignons rapidement la limite, d'autant plus que le traitement de ces grandes structures de données demande également des temps de calcul très longs. Mais le problème le plus important est celui des périphériques de sortie (écran et imprimante). car il ne suffit pas de représenter les graphiques dans la mémoire de travail de l'ordinateur, il faut les sortir sur papier. Les périphériques de sortie travaillent également suivant le principe des matrices, dont la finesse est déterminée par la technologie de la machine. Le principal périphérique de sortie graphique de votre système est l'écran. Sur l'Atari ST, l'écran a une résolution de 640 points (également appelés pixels) par ligne et 400 lignes. En général, la résolution est exprimée en point par pouce (dots per inch = dpi). Le moniteur Atari a une résolution théorique de 72 dpi, la résolution pratique dépendant du réglage du moniteur. L'affichage à l'écran comporte donc 640 x 400 = 256000 points, qui demandent 256000 / 8 = 32000 emplacements mémoire dans l'ordinateur.

Sur les grands écrans et les écrans pleine page, les résolutions sont déjà beaucoup plus élevées, mais ces accessoires sont actuellement encore beaucoup plus chers que l'ordinateur. Il est vrai que la résolution relativement faible de l'écran crée un obstacle





au traitement des contenus graphiques, mais cet obstacle est facilement contourné par le truchement de la programmation (fonctions de loupe et de zoom).

On ne peut pas en dire autant des moyens de sortie - les imprimantes - sur lesquels les graphiques sont finalement reproduits sur papier. Car ici, la résolution dépend strictement de la technologie de la machine. Sur les imprimantes matricielles, la résolution est déterminée par le diametre des aiguilles montées dans la tête d'impression. Sur les premières imprimantes matricielles, ce diamètre, et par consequent la dimension des points, atteignait 0,2 millimètres (correspondant à une résolution de 120 dpi). Mais actuellement, les imprimantes courantes à 24 aiguilles offrent déjà une résolution de 360 dpi, traduiant non pas la dimension des points, mais la précision du positionnement; ici, les points peuvent se chevaucher, ce qui améliore la qualité des lignes soliques et courbes. Mais pour des raisons techniques de programmation, on préfère ignorer cette possibilité.

Le moyen de sortie le plus important, actuellement utilisé en PAO, est l'imprimante laser qui présente une résolution standard de 300 dpi. Mais déjà sont apparues des imprimantes laser de 600 dpi dont le prix est malheureusement proche celui d'une patite photo-composeuse. Pour stocker le contenu complet d'une page d'imprimante laser (de often) de primant Ad dans l'ordinateur, il faut environ 1 mégaotets de mémoire de travail. Méme si pour beaucoup d'applications graphiques et de PAO, la qualité de la sortie laser est suffisante, on n'atteint pas et de loin la qualité de la photo-composition traditionnelle. Les nouvelles photo-composeuses laser, qui possèdent des résolutions de 2540 dpi, offrent une alternative beaucoup plus intéressante. (Pour stocker une page A4 avec exte résolution, il flaut environ 64 mégaotets de mémoire de travail, ce qui dépasse de loin les capacités des micro-ordinateurs actuels. Cette machine n'attirera certes que peu d'utilisateurs de PAO.

Mais dans les installations professionnelles, il est indispensable de prévoir une possibilité de connexion pour une photo-composeuse laser. Celle-ci pourra servir a sortir les documents des utilisateurs de PAO que la qualité de l'imprimante laser ne satisferait pas dans un cas d'application particulier. Mais retournons à l'ordinateur, pour lequel il existe une foule de programmes graphiques et de programmes de dessin, exploitant le principe des matrices ou des points et permettant de créer et de manipuler facilement les graphiques décrits plus haut. Au premier abord, vous serez émerveillés par la quantité de possibilités que vous offrent ces programmes. Mais bientôit, vous découvrirez également leurs limites, tant au niveau de la résolution de l'êcran, qu'à celui de la manipulation des

Chapitre I - Page 4





graphiques. En effet, dans ces programmes, la résolution et la surface de travail sont normalement adaptées à l'affichage. Si vous voulez sortir un graphique sur une imprimante laser dont la résolution est beaucoup plus élevée que celle de l'écran, vous avez deux possibilités : soit réduire l'image (d'un facteur de 4 environ) si vous voulez profiter de la résolution plus fine de l'imprimante, soit sortir l'image dans les mêmes dimensions que sur l'écran et obtenir, dans ce cas, une trame plus grossière. La différence de résolution entre l'écran et l'imprimante entraîne soit une modification de la dimension du graphique, soit un grossissement de la trame en sortie. Il se passe la même chose lorsqu'un graphique doit être agrandi ou réduit; tout agrandissement rend la forme représentée plus grossière et toute réduction entraîne une perte d'informations (perte des détails). Heureusement, il existe un autre type de programmes graphiques, ce sont les programmes graphiques vectoriels, basés sur les objets et qui permettent de maîtriser les problèmes des différences de dimension et de résolution de l'image. Alors que les programmes de dessin cités plus haut traitent la matrice de points comme une structure de données, stockée comme une seule entité, les programmes graphiques vectoriels considérent le graphique comme un objet composé d'éléments individuels, stockés sous la forme d'instructions de tracé. Ces instructions peuvent être, par exemple : tracer un cercle de rayon x et d'épaisseur de trait y. Il est vrai qu'à la sortie sur l'écran ou sur l'imprimante, on obtiendra à nouveau un graphique matriciel ou "bit-map", mais comme le cercle n'a pas été stocké sous la forme d'un ensemble de points et qu'il doit être recréé à chaque sortie, il peut être adapté à chaque résolution. Par conséquent, si vous voulez agrandir un cercle, vous ne partez pas d'un graphique bit-map existant que vous agrandissez et grossissez, mais vous creez un nouveau cercle, parfaitement adapté à la nouvelle dimension. C'est ainsi que le cercle à sortir sur l'imprimante laser aura la résolution de l'imprimante laser, et par conséquent la même qualité. Ce graphique vectoriel comprend donc un nombre plus ou moins grand d'objets qui sont des fonctions de tracé mathématiquement codées pour des formes déterminées, Comme il s'agit d'objets graphiques (formes) individuels, il est facile de les modifier, comme par exemple, de changer leurs proportions, ou leur taille ou leur motif de remplissage. L'inconvenient de cette methode est que chaque forme graphique doit être créée à partir d'un nombre prédéterminé de formes de base. Or celles-ci sont normalement limitées. Un autre inconvénient est que, dans le cas de graphiques complexes, la création du graphique risque d'être très longue, car chacun des objets graphiques qui composent le tout peut demander des calculs multiples.





Cependant, à égalité de savoir-faire, les avantages cités - toutes les résolutions possibles, toutes les dimensions possibles etc. - l'emportent de loin.

Après cette excursion dans les systèmes graphiques, revenons au suiet qui nous intéresse plus particulièrement ici, celui de la PAO. Notons que cette excursion n'a pas été vaine, puisque d'une part, vous utiliserez des graphiques bit-map et vectoriels dans les programmes de PAO et que d'autre part, le problème central de la PAO, qui est celui de l'aspect typographique du texte, est lie à celui des graphiques bit-map et vectoriels. En effet, ce qui nous interesse dans la composition et la mise en page d'un texte, ce n'est pas son contenu, mais son aspect et sa forme, et ceci commence par la forme de chaque lettre individuelle. Dans un style et un corps d'impression donné, chaque lettre est comparable à un petit graphique. Le style et le corps d'impression se composent de l'ensemble de ces petits graphiques, appelé fonte ou police de caractères. A ces fontes nous pouvons appliquer ce que nous avons dit plus haut sur les graphiques bit-map et vectoriels et les différentes résolutions. Nous devons, en particulier, faire une distinction entre les fontes matricielles et les fontes vectorielles. Dans les premières, une petite image, ou petit graphique bit-map, est mémorisée pour chaque lettre, caractère, chiffre etc. Si nous devions utiliser ces fontes matricielles sur des machines de différentes résolutions, il faudrait d'abord les convertir, ce qui pourrait entraîner les erreurs décrites plus haut et n'est donc pas recommandable. Aussi faudrait-il créer une fonte spéciale pour chaque corps et chaque résolution (c'est-à-dire pour chaque périphérique de sortic). Ceci représenterait une entreprise énorme, et l'on se heurterait rapidement aux limites de la capacité mémoire; car ces fontes doivent être stockées à la fois de façon externe (sur disquette ou disque dur) et interne, lorsqu'elles sont utilisées. C'est ainsi qu'il faudrait 100 à 300 kilo-octets de mémoire pour un corps 36 sur une imprimante laser (suivant la qualité et le nombre de caractères disponibles). Or, si un programme de PAO doit offrir un grand nombre de styles et de corps différents, on voit que l'utilisation des fontes matricielles mene rapidement à une impasse. Et pourtant, il existe actuellement une masse de programmes de PAO sur le marché, dans des gammes de prix raisonnables, qui utilisent exclusivement les fontes matricielles. Ces programmes ne peuvent certes pas satisfaire les exigences du professionnel, car ils n'offrent qu'une quantité limitée de styles et de corps de caractères, même s'ils leur ajoutent des corps intermédiaires calculés à partir des corps existants, au détriment, il est vrai, de la qualité d'impression. La PAO professionnelle n'est possible qu'avec les fontes vectorielles. lei, chaque lettre, chaque caractère individuel est traité et mémorisé comme un graphique vectoriel constitué de lignes, d'arcs et/ou de courbes.





Ce graphique décrit les contours de chaque caractère. Les informations fournies par le graphique servent ensuite à construire le caractère dans la résolution et le corps choisis, en créant un graphique bit-map de la dimension correspondante. Ceci demande beaucoup de calculs que même un micro-processeur rapide 16/32 bits met un certain temps à effectuer (environ 20 à 30 lettres à la seconde). Or, si à chaque utilisation d'une lettre, il fallait recrèer le graphique bit-map correspondant, la vitesse de sortie s'en trouverait considérablement réduite. On a donc eu recours à une astuce qui consiste à stocker les graphiques bit-map dans une mêmoire intermédiaire (antémémoire). Ainsi, lorsqu'une lettre ou un signe est utilisé pour la première fois dans une résolution ou un corps donnés, le graphique bit-map correspondant est créé et mis en mémoire intermédiaire jusqu'à ce qu'il faille y libérer de la place pour d'autres besoins. Comme la mémoire, aussi grande soit-elle, est inévitablement saturée à un moment donné, il faudra, par une habile programmation, faire en sorte que les graphiques bit-map les moins souvent utilisés soinet fefacés en premier.

Les fontes vectorielles ont d'abord été utilisées sur les photo-composeuses et les imprimantes laser dotées d'un langage propre de description de page, tel que "Postscript". Ces machines étaient équipées de leur propre micro-ordinateur et d'une mémoire de travail suffisamment grande pour traiter ce logiciel complexe qu'est le langage de description de page. Il s'agit d'une sorte de langage de programmation qui dispose de toutes les instructions nécessaires à la génération des caractères typographiques à partir des fontes vectorielles et d'autres éléments graphiques. Cependant, les imprimantes laser capables de traiter Postscript sont beaucoup plus chères que celles qui n'ont pas cette possibilité. Mais c'est grâce à ce type de périphérique "intelligent" que la PAO a gaggie ses titres de noblesse dans la profession.

Les programmes de PAO de la première génération qui ont permis la percée de la micro-informatique dans ce nouveau domaine d'application travaillaient tous avec des périphériques de sortie traitant le logiciel Postscript. Ils avaient un avantage supplémentaire, qui était de pouvoir commander des photo-composeuses à haute résolution. Pour la sortie écran et la sortie sur imprimante laser (impression de contrôle), ils continuaient à utiliser les fontes matricielles. Les fontes étatent fournies dans les corps les plus courants, tandis que pour les corps intermédiaires, les fontes étaient érées à partir des fontes existantes. Il en résultait des différences considérables entre la sortie écran et la sortie vitérieure sur l'imprimante ou la photo-composeuse laser et la grande promesse de la PAO "What you see is what you get" n'était que tres partiellement tenue.





L'utilisation d'imprimantes et de photo-composeuses laser compatibles Posteript a rendu la PAO possible sur les micro-ordinateurs. Tout d'abord, elle permit d'obtenir une bonne qualité d'impression dans tous les corps. Puis, grâce à la possibilité de connexion à la photo-composeuse laser, elle permit d'atteindre une qualité d'impression proche de celle des photo-composeuses traditionnelles.

Cependant, l'essort de la PAO fut freiné par le prix relativement élevé des imprimantes laser compatibles Posteript. Ceci explique aussi pourquoi les programmes de PAO bas de gamme travaillent à nouveau exclusivement avec des fontes matricielles, puisque la sortie est possible sur des imprimantes laser plus simples et plus économiques. Mais du point de vue de leurs performances, ces programmes de PAO représentent plutôt une répression ou jun proprès.

Avec CALAMUS, vous êtes en présence d'un programme de PAO de la troisième génération qui a permis au développement amorcé de se poursuivre. Premier programme en son genre, CALAMUS utilise les fontes vectorielles à l'intérieur du programme, aussi bien pour l'affichage à l'écran que pour la sortie sur n'importe quelle imprimante.

Ce choix s'accompagne d'une foule d'avantages pour l'utilisateur : mis à part la résolution, l'affichage à l'écran et la reproduction sur n'importe quel périphérique de sortie sont parfaitement identiques; les corps sont presqu'illimities et progressivement réglables (4 - 999,5 onits par incréments de 0,1); sur l'écran, l'utilisateur peut travailler avec toutes les échelles d'agrandissement ou de réduction; s'il utilise de grands corps ou de grands agrandissements, la qualité d'impression, loin de se détériorer comme untréois, s'ametilorer, mais le plus grand avantage est incentestablement celui d'avoir permis, grâce à l'emploi de fontes vectorielles internes (dans CALAMUS, presqu'un langage de description de page en soi), l'utilisation de la laser SLM 804 d'ATAR et de se passer de périphériques coiteux dotés de leur propre langage de description de page; par ailleurs les imprimantes matricielles peuvent également fournir une qualité de reproduction impressionantes, is leur résolution le permet (EPSON, NEC, CANON).

Pour la première fois, on peut dire que le slogan de la PAO "What you see is what you get" ne ment pas : en effet, vous pouvez voir à l'écran, comme à travers une loupe et dans la même résolution, ee que vous verrez apparaître sur l'imprimante laser, l'image écran sera 4 fois plus grande à cause de la résolution plus faible de l'écran. Ceci permet un traitement et un contrôle de qualifie extrémement précis de la sortie ultérieur.





Un progrès tel que celui que CALAMUS a permis de réaliser dans les milieux de la PAO n'a pas été sans difficultés. Pendant longtemps, l'utilisation des fontes vectorielles pour la sortie à l'écran passait pour impossible, parce qu'on craignait de tomber à des vitesses trop basses. Il a fallu trouver des algorithmes astucieux, qui devaient pousser à fond le micro-processeur pourtant déjà rapide, pour arriver à une vitesse de traitement raisonnable du programme.

CALAMUS utilisa également une antémémoire pour y stocker sous forme de graphiques bit-map les caractères qu'il avait générés. Ainsi, la vitesse du système ne dépendait plus seulement de la dimension de la mémoire. Bien que CALAMUS soit déjà relativement performant à partir d'une mémoire de travail d'1 méga-octets, cette capacité n'est pas vraiment suffisante pour les applications professionnelles. La capacité optimale se situe autour de 4 méga-octets. Plus l'antémémoire disponible est grande, moins souvent les lettres générées devront être effacées et regénérées.

La vitesse de fonctionnement du système est ainsi moins sujette aux ralentissements.

Un autre problème est celui de la faible résolution de l'écran, ce qui est particulièrement manifeste dans les petits caractères en grandeur nature. Ce problème est facile à comprendre si l'on imagine que pour un corps 8, on ne dispose pas de plus de 6 points dans la hauteur pour les majuscules.

Avec une si faible résolution, la qualité de l'écriture à l'écran ne peut être que médiocre; à certains égards, la reproduction est moins bonne qu'avec les fontes matricielles, où il est possible, avec quelques truquages, de créer une fausse impression de qualité.

Chapitre I - Page 9



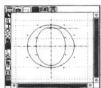






٠

La Figure 2 illustre ce point à l'aide d'une fonte matricielle d'écran typique grandeur nature et un affichage fortement grossi. Avec les fontes vectorielles, l'effet obtenu n'est satisfaisant qu'à partir d'une dimension de caractère d'environ 18 points en hauteur.



0 0 O O

Coci est illustré à la Figure 3 qui représente une lettre telle qu'elle a cié définie dans le Font Editor de Calarmus, et telle qu'elle est affichée à l'écran en grandeur nature corps 8, puis dans des corps de plus en plus grands. Il est facile de s'imaginer que ce graphique vectoriel pluidi complexe ne peut pas être représenté correctement dans une champ de 6 fois 6 points.





La qualité de l'écriture s'améliore des que la résolution, ou l'agrandissement, augmente. CALAMUS se heurte ici à une limite d'ordre technique qui est celle de la résolution de nos micro-ordinateurs. La seule solution qui puisse actuellement être envisagée consiste à utiliser des systèmes graphiques de plus haut exisolution, mais ces systèmes sont encore trop chers pour la plupart des domaines d'application.

Naturellement, les développeurs de CALAMUS n'ont pas manqué de se pencher sur ce problème. Il fallait tout simplement trouver un moyen de le contourner, ce qui permetait en même temps d'eliminer un autre inconvênient de tous les programmes de PAO existants : celui de la lenteur des entrées et des corrections du texte dans la page, a mettre en forme. Certes, vous pouvez entrer directement du texte dans la page, le trailer, le corriger ete. Mais, comme dans tous les autres programmes de PAO, ces fonctions ne sont pas très rapides. Par ailleurs, comme nous l'avons mentionné plus haut, les veits corres (8 + 10) sont difficiles à lire à l'écan.

Pour remédier à ces problèmes et permettre l'entrée et la correction rapides du texte, on a pensé à intégrer dans CALAMUS un Editeur de texte qui utilise une fonte matricielle optimisée. Cet Editeur de texte offre tous les avantages des programmes d'édition de texte habituels, tels que l'entrée et le traitement rapides du texte, avec en plus une bonne lisibilité. A chaque instant, pendant la mise en page, le texte peut être sorti de la page, transféré dans l'Éditeur pour vêtre traité, puis rentré dans la page.

Ceci rend l'existence d'un Editeur de texte dédié à la saisie totalement superflue. Outre les fonctions habituelles, l'Editeur de texte de CALAMUS offre quelques fonctions spéciales, telle que l'affichage des caractères de commande (style, corps, formatage etc.); ces fonctions de l'Editeur de texte seront particulièrement appréciées des typographes habitués à la photo-composition traditionnnelle.

Les nouveautés de CALAMUS ne se limitent pas à l'utilisation des fontes vectorielles et à un langage de description de page propre. D'autres fonctions, déjà en partie présentes dans d'autres programmes de PAQ, ont été poussées bien au-delà des possibilités courantes, ne serait-ce que la gestion des macros, le calcul automatique de l'index, les nombreux outils de construction et de montage (formats de mise en page, feuilles de style, et surfout le système de crénage intelligent.

Le crénage permet de positionner les différentes lettres d'un mot de manière à ajuster l'espace entre les lettres suivant la forme des lettres. Ce procédé est illustré à la Figure 4 avec les lettres T et e. CALAMUS utilise un système de crénage dynamique définissant autour de chaque lettre un espace qui détermine la position de la lettre par rapport à la

Chapitre I - Page 11





lettre voisine en fonction de leur forme.

Figure 4

Te

Te

Te

Figure 5

Espace défini (23/256)

Ceci est illustré à la Figure 5. La fonction de crénage n'est pas qu'une simple option, elle est utilisée normalement à chaque formatage de texte. En outre, vous pouvez intervenir manuellement sur le crénage, dans le sens horizontal et dans le sens vertical.

Ce premier chapitre vous a introduit, dans un langage que nous avons voulu accessible à tous, même au profane, au concept nouveau mis en oeuvre par CALAMUS. Les chapitres suivants décriront les différents outils de mise en page offerts par CALAMUS.

#### LE CLAVIER ET LA SOURIS

Utilisation du clavier et de la souris avec CALAMUS

1) L'interface graphique de CALAMUS

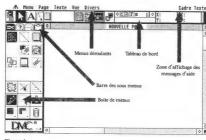


Figure 1

Pour pouvoir utiliser CALAMUS avec toutes ses fonctionnalités, il faut d'abord comprendre la structure de son interface graphique. La Figure I montre cette interface, telle qu'elle se présente après la mise en route de CALAMUS et l'ouverture d'un nouveau document. Arrètions-nous d'abord sur les éléments de base de cette surface de commande graphique. Tout en baut se trouve la barre des menus avec les titres des menus déroulants. Nous supposons que vous connaissez bien l'utilisation de ces menus, puisqu'ils constituent les éléments de base de votre système d'exploitation graphique. La zone vide sur la droite de la barre des menus est réservée à une fonction spéciale, l'affichage de courts textes d'aide donnant des précisions sur chacune des fonctions de CALAMUS (voir plus loin).





Sous la barre des menus se trouve un grand rectangle contenant des symboles graphiques, le tableau de bord. Sous le tableau de bord, à gauche de l'écran, se trouve une autre zone contenant des symboles graphiques : la boite de menus. Cette boite de menus se divise en deux parties : la barre supérieure plus étroite, que nous allons appeler barre de sous-menus, et la boite de menus proprement dite qui remplit le reste du rectangle. Vous comprendrez rapidement le but de cette division, lorsque nous décrirons la structure hiérarchique des instructions de CALAMUS.

Le tableau de bord et la boite de menus se composent de deux éléments de base : d'une part, les pétits dessins symboliques, couramment appeis "ricônes", que nous allons utiliser tout au long de ce manuel, d'autre part, les zones de texte ou de chiffres, telles que par exemple l'indication des coordonnées à l'extreme droite du tableau de bord. Les deux éléments de base rempissent deux fonctions essentielles : lis servent d'une part à afficher l'état courant du programme et de l'autre à entrer les commandes ou des précisions.

La sélection d'une icône est indiquée par



Les icônes sont sélectionnées à l'aide de la souris, en amenant le pointeur de la souris sur l'image et en appyant sur le bouton gauche de la souris. La sélection peut être indiquée de différentes manières.

Dans la plupart des cas, l'iconc est affichée en vidéo inverse (le noir devient blanc et inversement); parfois, elle est indiquée par un cadre noir autour de l'iconc ou par une petite croix dans l'iconc. Les différentes indications de sélection utilisées dans CALAMUS sont représentées à la Figure 2.

Chapitre II-1 Page 2

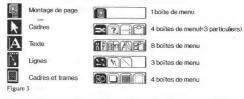




Dans la suite du texte, quand nous parlerons de sélection d'icônes, nous substituerons souvent au terme "sélectionner", le terme "cliquer" qui est devenu courant dans le jargon informatique.

Le second élément de base est l'ensemble des zones de texte. Ces zones servent à la fois à l'affiéhage et à l'entriré des données. Pour entrer des données dans une zone de texte, if laut d'abord cliquer sur la zone. Un curseur en video inverse apparait à la position de caractère actuelle. Vous pouvez alors entrer des données à partir du clavier en vous aidant des nombreuses fonctions qui sont à votre disposition : avec les touches l'échées à gauche et à d'roite, vous pouvez vous déplacer à l'intérieur de la zone de texte, avec la touche "Delete", vous pouvez effacer le texte à la position actuelle du curseur, avec la touche "Baskspace", vous pouvez effacer le texte à la position actuelle du curseur certaines entrées doivent être confirmées par la touche Return, ce ceit extendique dans la partire Référence du manuel pour les fonctions concernées.

Regardons de plus près la structure hiérarchique des instructions de CALAMUS. Pour commencer, lancez le programme. Dans le meu déroulant "Menu", cliquez l'option "Nouveau document". CALAMUS est maintenant totalement opérationnel. Promenezvous avec la souris sur les différentes icônes : vous voyez apparaître en haut à droite dans la barre des menus un petit texte d'adie, indiquant les fonctions de l'icône sur laquelle vous vous trouvez. Ce texte est un support indispensable lorsqu'on fait ses premièrs pas avec CALAMUS.



Examinons maintenant de plus près les cinq icônes qui se trouvent dans la partie





gauche du tableau de bord. Chacune de ces icônes représente une certaine partie du programme CALAMUS que nous appellerons module, ou encore icônes de modules Cliquez-les dans l'ordre. Vous voyez qu'à chaque fois une nouvelle boite de menus apparait, et que par conséquent, toute la boite de menus change, ainsi que la barre de sous-menus. Pour chaque module du programme, il existe non seulement une, mais toute une série de boites de menus. Celles-ci peuvent être sèlectionnées dans la barre de sous-menus.

Vous étes maintenant prêts à partir à la découverte de tout CALAMUS. Sélectionnez successivement les différents modules du programme, puis les différentes boites de menus dans la barre des sous-menus. Prenez votre temps et promenez-vous avec la souris sur les boites de menus. Lisez les textes d'aide qui apparaissent pour prendre connaissance de la riche fonctionnalité de CALAMUS.

Quand vous aurez réussi ce tour de force, vous vous sentirez peut-être un peu assommé par la masse de possibilités offertes par ce programme. Mais ne vous laissez pas décourager. Vous verrez à l'usage que CALAMUS est beaucoup plus simple qu'il n'en a l'air. Aux chapitres suivants, nous passerons en revue chaque module, avec ses fonctions de base. De plus, la partie Référence du manuel (Partie B) reprend la méme structure hiérarchique que celle que nous venons de voir - comme elle, elle se décompose en modules de programme, eux-mêmes décomposés en boites de menus. Ceux-ci contiennent à leur tour des icònes et des zones de texte dont les fonctions sont décrites une à une. La Figure 3 reprend la structure hiérarchique de CALAMUS et fait apparaître la composition des chapitres VII à XI du manuel de référence. Le chapitre VI présente le tableau de bord, ainsi qu'une série de champs pour le paramétrage des cadres, des lignes, des ombres et des couleurs.

Les chapitres XII à XVI décrivent les différentes fonctions des menus déroulants. Celleseis ont tratiées dans l'ordre des titres apparaissant dans la barre des menus. Enfin, le dernier chapitre du manuel de référence contient les nombreuses boites de dialogue qui servent à la commande et à l'entrée des données. Ces boites de dialogue sont intégrées à l'affichage quand la fonction correspondante est appelés. Le chapitre XVII donne la liste sommaire des boites de dialogue (à une exception près) avec la référence des fonctions avec lesquelles ils sont appelés. Ces boites de dialogue sont décrites en détail avec les fonctions correspondantes aux chapitres VI à XVI. La seule de ces boites de dialogue qui soit tratiée séparément est le "selecteur d'objets" puisqu'elle apparaît dans différentes parties du programme. Elle est décrite en détail paragraphe I du chapitre XVII.

Chapitre II-1 Page 4





Si vous sélectionnez, par exemple, dans le menu "Texte". l'option "Rechercher/ remplacer style", yous yoyez apparaître la boite de dialogue représentée à la Figure 4. Celle-ci comprend des symboles graphiques que vous pouvez cliquer, ainsi que des zones d'entrée de texte. Nous n'avons sorti cette boite de dialogue que pour vous en expliquer le principe: vous trouverez. une description détaillée do même formulaire dans la partie Référence. Ouand vous tapez dans les zones de



texte, le curseur n'apparaît pas sous la forme d'un rectangle en vidéo inverse, mais sous la forme d'un tiret

Jusqu'à présent, nous n'avons parlé que de l'utilisation des fonctions du programme; celles-ci ne sont en fait que des outils qui vous aident à traiter et à organiser vos données : textes, graphiques etc. Votre zone de travail proprement dite, celle où vous pouvez intervenir sur vos données, est ce que l'on appelle la fenètre. Celle-ci remplit tout le reste de l'écran. Elle comprend une partie interne et un cadre dans lequel se trouvent des éléments qui permettent de la modifier de différentes manières. L'utilisation de la fenêtre dépend des conventions adoptées dans votre système d'exploitation (GEM); une fenêtre peut être décalée, agrandie ou réduite. En vous servant de la barre de défilement horizontal et de l'ascenseur vertical, vous pouvez aussi déplacer l'image. Ces éléments de fenêtre et la manière de les utiliser sont décrits en détail dans le manuel de l'ordinateur. Il y a cependant un point où CALAMUS ne suit pas les conventions de GEM: le coin pleine page, en haut à droite, peut remplir quatre fonctions. Vous pouvez ainsi modifier la dimension de la fenêtre en quatre étapes. Au premier clic, la fenêtre remplit exactement l'espace libre sous le tableau de bord et à droite de la boîte de menus. C'est la dimension standard. Au deuxième elie, la fenêtre remplit toute la largeur de l'écran, couvrant ainsi la boite de menus. Dans cette position, vous n'avez plus accès à la boîte de menus, par contre, vous avez une vue complète de toute la largeur d'une feuille A4, en grandeur nature. Au troisième elie, la fenêtre s'agrandit vers le haut et recouvre le tableau de bord. Au quatrième clie, la fenêtre réapparaît dans la dimension originale que vous avez paramètrée.





Mais revenons à l'intérieur de la fenêtre, c'est-à-dire à la partie qui constitue votre surface de travail. Rappelez-vous que l'objectif final, quand vous travaillez avec CALAMUS, est l'impression d'un document sur papier. Dans la fenêtre apparait, suivant la taille définie (voir plus loin), une page ou une partie de page sur lesquelles vous pouvez travailler. Bien qu'il soit possible d'afficher une double page, vous ne pouvez travailler que sur la page dont le numéro est affiché sur le tableau de bord. Pour les parties de page que vous pouvez afficher à l'écran, le choix est pratiquement illimité. La taille neut être définie de trois manières :

- 1. pleine page, où la page entière est affichée à l'écran, mais fortement réduite.
- 2. taille normale, où une partie de la page est affichée, à l'échelle 1:1.
- 3, une taille quelconque, que vous définissez vous-même.

Dans le menu déroulant, vous trouvez sous "Yue" l'option "Définir taille". Si vous cliquez cette option, une boite de dialogue contenant un choix d'échelles de réduction et d'agrandissement apparait. Vous pouvez choisir une de ces échelles, ou bien la définir vous-même en introduisant manuellement le pourcentage d'agrandissement ou de réduction désiré. Pour passer d'un type de taille à un autre, trois manières sont anouveau possibles : l. Repasser dans le menu déroulant et sélectionner sous "Vue" la taille désirée.

- Cliquer une des trois icônes du tableau de bord, qui se trouvent à droite des icônes de modules et qui indiquent dans l'ordre la pleine page, la page normale et la page paramétrée.
- 3. Utiliser la souris, suivant les indications qui seront données plus loin.

Jusqu'à présent, nous n'avons parlé que d'une fenètre, la fenètre principale ou fenètre de mise en page. Cependant, il existe encore une autre fenètre pour l'éditeur de texte intégré dans CALAMUS. Cette fenètre peut être affichée en complément ou à la place de la première.

Chapitre II-1 Page 6





#### 2) La souris dans CALAMUS

Jusqu'à présent, la souris ne nous a servi qu'à entrer des commandes. Mais elle peut faire beaucoup plus, car elle est notre principal instrument pour travailler dans les fenêtres. Ses possibilités son multiples et dépendent des différents modules du programme. Nous n'allons donc donner iei qu'un aperqu général. Les détails sur les fonctions de la souris seront donnés dans la partie Référence. De manière générale, la souris serot donnés dans la partie Référence. De manière générale, la souris serot d'about se de la souris serot à deux types d'opérations. La première consiste à crèer un nouvel objet (par exemple, un cadre ou un objet graphique vectoriel) ou à modifier sa taille. Pour cela, ous cliquez d'abort davec le bouton gauche de la souris que vous relaèrez aussitôt. Puis vous définissez la taille de l'objet avec la souris et enfin vous recliquez à nouveau pour terminer l'opération. Une des particularités de CALAMUS est que, pendant que vous définissez la taille d'un objet, vous pouvez utiliser les ascenseurs de la fenètre pour accèder à une autre partie de la page. Si, à la fin de l'opération, vous cliquez avec le bouton droit de la souris, ('poèration est anuallé, l'objet n'est donc pas crès ni modiffé.

La seconde manière d'utiliser la souris est de s'en servir pour déplacer des objets ou marquer des blocs de texte. Ici aussi, vous commencez par un clie sur le bouton gauche de la souris, et vous continuez à appuyer sur le bouton jusqu'à ce que l'opération soit terminée. Dans ce cas, l'action est interrompue dés que vous relachez le bouton. Le bouton droit ne sert done théoriquement qu'à arrêter une fonction, mais il peut aussi étre utilisé pour passer d'une fonction de base à une autre (voir par exemple dans le chaoître suivant).

La souris possede encore d'autres fonctions lorsqu'elle est utilisée en combinaison avec les touches "Control", "Shiff" et "Alternate". Par exemple, si vous appuyez sur la touche Control et en même temps sur le bouton gauche de la souris, la taille de l'affichage passe à normal, c'est-à-dire à l'échelle 13. Cette fonction a ceci à particulier que la partie de l'image affichée dépend de la position préalable de la souris. Par consequent, si vous êtes en mode pleine page et que vous déplacez la souris vers le milieu de la page, la combinaison de la touche "Control" et du bouton gauche de la souris va faire apparaître la partie centrale de la fœuille dans votre fenêtre. Le même effet peut être obtenu avec la combinaison "Alternate" + bouton gauche de la souris, mais dans ce cas vous ne passez pas en taille normale mais en taille paramétrée. Dans les deux cas, une nouvelle utilisation de cette combinaison "touche + souris" vous ramene au mode d'affichage initial.





De même, la combinaison de la touche shift et du bouton gauche de la souris a une signification précise : elle permet de sélectionner successivement différents objets et de maintenir globalement la sélection. Cette fonction est décrite en détail au chapitre suivant. Ceci paraît bien compliqué, mais avec un peu d'expérience, la manipulation de la souris ne sera plus qu'un ju

#### 3) Utilisation du clavier avec CALAMUS

Avec CALAMUS comme avec les autres logiciels, le principal moyen d'entrée du texte est le clavier. Vous pouvez entrer le texte soit en passant par l'Editeur, soit directement dans la page à formater. Vous trouverez plus de détails sur ce sujet au chapitre consacré au traitement de texte. Mais le clavier peut remplir encore d'autres fonctions. Il peut vous servir à entrer des commandes ou des macros. Pour cela, plusieurs touches ou combinaisons de touches ont été prévues. Les commandes peuvent être entrées à l'aide des touches de fonctions (avec ou sans Shift) ou de combinaisons avec la touche Alternate. Toutes les touches du clavier (sauf les trémas), celles des chiffres de la rangée supérieure et celles du bloc numérique peuvent être utilisées dans ces combinaisons. Quelles sont les commandes que vous pouvez entrer? C'est vous, l'utilisateur, qui le décidez, puisque les touches du clavier sont programmables. En principe, vous pouvez attribuer une combinaison de touches à toutes les commandes des menus déroulants, du tableau de bord ou de n'importe quelle boite de menus. Si vous tapez ces combinaisons. c'est comme si vous cliquiez sur l'icône ou l'option correspondante d'un menu. Vous pouvez donc prendre l'habitude d'appeler les fonctions les plus importantes et les plus courantes à partir du clavier. Si vous avez oublié à quelle touche vous avez attribué une fonction, CALAMUS peut vous aider à vous y retrouver. Pour cela. cliquez l'icône correspondante et vous obtenez non seulement le texte d'aide dans la barre des menus. mais aussi, dans la zone libre du tableau de bord, un petit symbole en forme de touche avec la lettre ou la désignation de la touche correspondant à l'icône. Il va de soi que la fonction "Affichage des lignes d'aide" doit avoir été activée. Les macros constituent une aide puissante à l'entrée et à la mise en page du texte. Elles permettent non seulement d'entrer du texte de différentes tailles, mais aussi d'insérer dans le texte des instructions relatives au style et au format du texte. Les macros sont commandées par la touche Control et ses différentes combinaisons. La souris peut également être utilisée à cet effet, avec la boîte de menus spécialement prévue. Vous retrouverez les macros, leur définition et leurs modalités d'appel au chapitre consacré au traitement de texte et dans la partie Référence de ce manuel

Chapitre II-3 Page 8

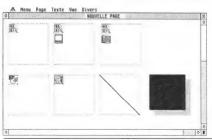




#### La mise en page avec CALAMUS

CALAMUS est un logiciel universel de mise en page adapté à toutes les applications possibles et imaginables: depuis les annonces et les notes jusqu'aux journaux et aux ivres, en passant par les prospectus, il permet de réaliser tous les documents imprimés. Un document CALAMUS peut donc comprendre un nombre quasi-illimité de pages (la limité etant imposée uniquement par la capacité de la mémoire de travail de votre ordinateur) que vous pouvez feuilleter en avant et en arrière à votre gré. Cependant, la zonc de travail est toujours la page. Or, comment commencer une page? Si vous avez l'abbitude de la mise en page traditionnelle, vous savez que l'on commence toujours par une esquisse à main levée, c'est-à-dire une maquette. Sur cette maquette, on dispose les bloss de texte ou les colonnes, les hauts et les bas de page, les illustrations et. Pour représenter ces différents éléments, on utilise généralement des rectangles de toutes dimensions, en faisant éventuellement une distinction entre les rectangles correspondant au texte et ceux qui correspondent aux graphiques.

Désormais, vous préparerez cette maquette sur votre ordinateur, puisque CALAMUS vous offre, avec son système de cadres, un outil extrêmement souple pour effectuer ce travail. Les cadres sont tout d'abord des rectangles de différentes dimensions et proportions que vous pouvez créer ou "tirer" avec la souris et manipuler (déplacements, changement des dimensions, effacement etc.). Mais ils sout encore plus qu'un outil de





mise en page souple. Ils sont à la fois la forme qui entoure un contenu d'un type défini et un outil permettant de manipuler ce contenu. Les manipulations du cadre n'influencent donc pas seulement la forme et la position du cadre, mais aussi son contenu; le type d'influence dépend naturellement du type de contenu, aussi existe-t-il dans CALAMUS des cadres différents pour des contenus différents. Nous distinguons cinq principaux types de cadres : les cadres de texte - fixes ou permettant la rotation -, les cadres de graphiques bit-map et de graphiques vectoriels et les cadres de lignes et de surfazes. Avec quelques fonctions optionnelles, vous pouvez aussi crèer de nouveaux types de cadres, tels que les cadres groupés etc. Les cadres de texte es subdivisent cux-mêmes en soustypes (par ex. les cadres pour les notes de bas de page ou l'index). En principe, un cadre est créé (tirè) et traité dans le module cadre; dans certains cas exceptionnels, il peut être traité également dans d'autres modules. Pour cela, une distinction doit être faite entre

deux modes de travail : "Création de cadres" et "Traitement des cadres". Vous pouvez alterner entre ces deux modes de différentes manières : en cliquant les deux icônes correspondantes dans la boite de menus "Fonctions cadre de base" et en appuyant sur le bouton droit de la souris, lorsque le pointeur de la souris rotuve dans la fenêtre. En mode "Création de cadres", le pointeur de la souris apparait sous la forme d'une flèche à l'intérieur de la fenêtre, en mode "Traitement des cadres", il prend la forme d'un doigt. Pour créer un cadre, déplacez le pointeur de la souris (flèche) vers la position désirée dans la fenêtre (sur la page) et appuyez d'un petit coup rapide sur le bouton gauche de la souris. Le pointeur

The la souris se transforme alors en une petite croix. Déplacez maintenant la souris et tirez. Vous obtenez un cadre rectangulaire dont la diagonale est définie par le point origine et la position du pointeur de la souris. A ce stade, la forme est encere souple et continue à s'adapter à la position de la souris. Quand le cadre a la dimension désirée, vous pouvez le fixer en appuyant à nouveau sur le bouton gauche de la souris. Le cadre que vous avez maintenant sur l'ècran (ou sur la page) apparaît sous sa forme dite sélectionnée, ce qui se traduit par un contour dessiné en trait plein et huit "Points de prise" (trois en haut, deux au milieu et



trois en bas). De plus, si le cadre est vide, l'indication du type de cadre apparaît dans le





coin supérieur gauche. Le cadre a toujours le type que vous avez sélectionné au moment de sa création. Si, par exemple, vous avez sélectionné le type cadre texte. l'indication du type cadre texte apparaît dans le coin supérieur gauche du cadre; cette indication correspond à l'icône de la boîte de menus "Cadre fonctions de



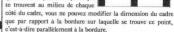


Maintenant, pour modifier la dimension, la forme ou la position d'un cadre, vous devez d'abord passer en mode traitement de texte (voir plus haut). Puis, vous devez sélectionner le cadre sur lequel vous désirez travailler (si vous venez de créer le cadre, il est encore à l'état sélectionné). Pour cela, il suffit de cliquer à l'intérieur du cadre. Le contour en pointillés légers est remplacé par un contour en trait plein et les huit points de prise apparaissent comme indiqué plus haut. Si vous voulez déplacer le cadre, cliquez avec la souris à l'intérieur du cadre et gardez votre doigt appuyé sur le bouton de la souris. Glissez avec la

souris pour déplacer le cadre. Si par contre, vous désirez modifier la dimension du cadre, vous devez cliquer dans l'un des points de prise (les petits rectangles affichés en vidéo inverse). Il v en a un aux quatre coins du cadre. Si vous cliquez dans l'un de ces points de prise, le pointeur de la souris se transforme à nouveau en une petite croix que vous pouvez utiliser pour redéfinir la dimension du cadre, en cliquant une seconde

fois à la position voulue. Si, par







Un cadre peut aussi être copié ou effacé, protégé contre les modifications et affecté à différents niveaux grâce aux fonctions répertoriées dans la boîte de menus "Cadres". Vous pouvez également grouper les cadres, puis supprimer ces





groupes, construire des cadres spéciaux pour les hauts et les bas de page (groupes) que vous utiliserez ensuite comme éléments maîtres, ce qui signifie que les contenus de ces cadres se répéteront sur toutes les pages suivantes (recto, verso), jusqu'à ce qu'un nouveau cadre de haut et de bas de page soit défini. Vous pouvez programmer le système pour que les éléments maîtres apparaissent sur toutes les pages, ou sélectivement sur les nages recto ou verso.

CALAMUS vous offre une quantité d'outils pour créer vos formats de page, et en particulier pour tirer et positionner les cadres. Vous pouvez ainsi introduire une règle graduée ou un réticule, tirer des lignes de repère horizontales ou verticales, ou définir des lignes de repère horizontales et verticales, vous pouvez décider si elles doivent avoir un effet "magnétique" sur le cadre, c'est-à-dire si les limités du cadre doivent s'aligner automatiquement sur la ligne de repère suivante lorsque vous tirez ou modifiez un cadre. Vous pouvez aussi définir et incorporer une grille et sélectionner la fonction d'alignement automatique séparément pour la direction verticale et la direction horizontale.

Après avoir vu tous les détails de la construction d'un cadre, voyons comment le remplir. Cette opération va dépendre du type de cadre à remplir. Nous allons donc passer en revue les différents types de cadres.

Commençons par le cadre texte. Avec CALAMUS, il y a deux maniferes de remplir un cadre texte. La première consiste à entrer dans l'Editeur de texte de CALAMUS, d'y saisir le texte et de l'importer immédiatement dans le cadre (voir pour cela le Chapitre IV). La seconde comsiste à importer des textes saisis avec d'autres programmes de traitement de texte et stockés sur disquette dans des fribitres de texte.

Pour cela, vous devez d'abord sélectionner le cadre dans lequel vous voulez introduire le texte. Dans le menu déroulant "Menu", cliquez l'option "Importer". Le sélecteur d'objets apparait. Sélectionnez un fichier de texte. Le texte est charge et importé dans le cadre où il s'adapte automatiquement aux limites tracées. S'il ne tient pas totalement dans le cadre, une croix apparait dans le coin inférieur droit pour le signaler.

Le corps, le style et le formatage (alignement à gauche ou à droite, justification etc.) du texte dépendent des paramètres définis dans le module texte. Vous verrez au chapitre suivant comment vous pouvez agir sur ces attributs. Lei, nous allons nous contenter de parler de l'aspect extérieur du texte, notamment de la manière d'agir sur la forme, la dimension etc. du cadre.

Chapitre III - Page 4

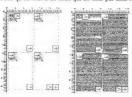


## MISE EN PAGE



Par exemple, si vous modifiez la dimension du cadre, le texte s'adapte immédiatement, avec le format que vous lui avez donné, à la nouvelle dimension du cadre.

Mais qu'advient-il du texte qui ne tient pas dans le cadre? Cette question nous conduit à



cadre? Cette question nous conduit à vous présenter un groupe de fonctions très importantes, liées au nouveau concept de la fonction de d'éversement" du texte ("pipingfunction"). Cette fonction vous permet de chainer un nombre indéterminé de cadres, de manière que le texte lu sur disquette ou saisi avec CALAMUS puisses se déverser d'un cadre dans un autre dans l'ordre voulu. Toute modification de la dimension d'un cadre modifie

instantanément le contienu des autres cadres, puisque le texte mis en forme s'adapte aux modifications sur toute la chaîne de cadres. Vous pouvez aussi insérer de nouveaux cadres dans la chaîne ou en supprimerpu couper une chaîne de cadres en plusieurs tronçons entre lesquels il n'y a plus de transfert de texte, ou bien encore contrôler le flux du texte entre différentes pages. Il existe encore d'autres fonctions d'aide au formatage du texte autour de graphiques ou d'autres blocs de texte. Ces fonctions sont reprises en détail au Chapitre VIII,2.

Une des caractéristiques intéressantes de CALAMUS est la possibilité de rotation du texte en sortie. Grâce à la fonction de rotation de texte, vous pouvez tourner le contenu d'un "Cadre Rotation Texte" suivant n'importe quel angle (degré par dégré). Le cadre lui-même restant fixe, le texte risque, en tournant, de sortir totalement ou

partiellement du cadre. Un texte ayant subune rotation ne s'adapte donc plus exactement à son cadre, cependant le format du texte continue à être influence par la forme du cadre. Ce texte peut soit faire partie d'un chainage de texte, soit être traité exclusivement dans le module de traitement de texte de CALAMUS.

orienté



#### MISE EN PAGE



Les graphiques bit-map et les graphiques vectoriels ne peuvent pas être créés avec CALAMUS. Pour cela, il faut attendre CALAMUS PLUS. Vous ne pouvez donc remplir ces types de cadres qu'au moyen des fonctions d'importation (menu déroulant "Menu"). Dans le sélecteur d'objets qui s'affiche quand vous cliquez l'option "Importer", vous pouvez choisir différents formats de graphiques bit-map ou de graphiques vectoriels de programmes connus. Le graphique est alors chargé à partir de la disquette et apparaît à l'intérieur du cadre. Les proportions du graphique s'adaptent instantanément aux dimensions du cadre graphique.

Ceci peut entraîner d'importantes déformations. Pour rétablir les proportions originales de l'image, utilisez les fonctions "optimisation imprimante" et "optimisation ecran" (pour les graphiques bit-map) et "taille idéale" (pour les graphiques vectoriels). Mais, si vous préférez, vous pouvez aussi déformer l'image comme il vous plait, en sachant toutefois que cela peut avoir des effets indésirables, surtout dans le cas des graphiques bitmap. Les deux derniers types de cadres - les cadres de lignes et de surfaces - que nous venons d'évoquer contiennent des éléments de construction graphique créés par CALAMUS même : les lignes et les surfaces. Ces deux types de cadres ne sont jamais vides; des la création du cadre, ou aussitôt après, ils sont remplis suivant les paramètres définis dans les modules "définition de ligne" ou "définition de surface". Ces parametres peuvent être modifiés ulterieurement. Commençons par les lignes. Il peut vous paraître insolite que des lignes soient définies comme contenus de cadres, mais outre les lignes droites, CALAMUS permet aussi de créer des lignes courbes ou brisées qui demandent cette forme enveloppante. Même pour les lignes droites, le cadre représente une aide importante pour la correction des lignes. Pour vous faciliter la tache quand vous tracez des lignes droites (verticales, horizontales ou inclinées, selon les paramètres choisis), CALAMUS n'affiche pas immédiatement un cadre, mais une ligne. Le cadre n'apparaît que lorsque vous avez fini de tracer la ligne. Vous pouvez ensuite modifier à votre gré la longueur et la forme de la ligne. Le paramétrage des attributs de la ligne (forme, couleur, ombres, remplissage, type de trait, extrêmités de la ligne etc.) s'effectue dans le module ligne (voir chapitre X).

La création de surfaces ne pose aucun problème particulier. Elles apparaissent immédiatement dans la forme et avec le contenu correspondant aux paramètres choisis. Toutes les modifications ultérieures peuvent être effectuées à partir de ce module (voir Chapitre XI).

Les cadres représentent dans la pratique la plus petite unité de mise en page de CALAMUS. Aussitôt après vient la page. Vous pouvez feuilleter à loisir les pages, mais si



## MISE EN PAGE



vous voulez déplacer ou copier un cadre d'une page à une autre, vous devez passer par les mémoires intermédiaires ou "clipboards". CALAMUS dispose de 5 mémoires intermédiaires pour les cadres. Vous pouvez aussi copier ou déplacer des pages entières, les stocker sur disquette ou les charger à partir d'une disquette, ou tout simplement les retirer de la page. Dans toutes ces opérations, vous opérez sur une page entière, avec ses cadres et leurs contenus. Cependant, il existe une possibilité de ne copier ou sauvegarder sur disquette (ou recharger à partir de la disquette) que la structure générale d'une page. c'est-à-dire les cadres avec leurs positions respectives, sans leur contenu. C'est cette structure qui constitue effectivement le "format de mise en page" ou "layout". Pour les cadres texte, les paramètres du style et du format sont conservés, de sorte que lorsque vous remplissez à nouveau un cadre avec du texte, celui-ci se présentera avec les attributs d'origine (style, corps, formatage etc.). De même, les éléments de base, les cadres des hauts et des bas de page et leurs contenus appartiennent au format de mise en page. Ces structures désignées dans CALAMUS par le mot "layout" ou "format de mise en page" correspondent à ce que l'on appelle les "feuilles de style" dans d'autres programmes de PAO. Mais leur utilisation est plus souple. Dans la pratique, il pourra être très utile d'extraire ce format de mise en page d'anciens documents pour travailler sur de nouveaux documents identiques.

Avec CALAMUS, vous pouvez non seulement récupérer les formats de mise en page d'anciens documents, mais relier entre eux plusieurs documents.

Ce procédé est utilisé pour fusionner des pages et il est particulièrement utile et indispensable pour la création d'un index dans le cas d'un document particulièrement volumineux. Supposons, par exemple, que vous éditiez avec CALAMUS un gros livre que, pour des raisons de place, vous découpez en plusieurs parties au moment de la mise en page. Si vous voulez créez un index complet du livre, vous devez fusionner l'une après l'autre les différentes parties avec la partie index, afin de pouvoir créer l'index.

Ce chapitre avait pour but de vous introduire à la technique de la mise en page mise en ceuvre par CALAMUS. Cette technique est essentiellement basée sur l'utilisation de cadres. Nous avons du nous limiter à la description du principe et des fonctions principales. Les fonctions liées à cette technique sont décrites en détail dans la partie Référence du manuel, Chapitre VIII. Les deux chapitres suivants vont traîter des contenus des cadres, en partieulier de ceux que vous pouvez crèer et manipuler avec CALAMUS.





# Utilisation de CALAMUS comme programme de traitement de texte et de composition

1) L'éditeur de texte

Quiconque a goûté au confort du traitement de texte ne retournera jamais à la machine à écrire, si ce n'est dans un mouvement de nostalgie. La simplicité des corrections, l'automatisation des opérations autrefois fastidieuses (formatage, gestion des pages et des notes de bas de page, index etc.) ont fait du traitement de texte le domaine d'application sans doute le plus important des micro-ordinateurs actuels. A chaque machine son programme de traitement de texte (appelé aussi "Editeur"). Il y en a d'excellents, et si vous êtes habitué à l'un de ces programmes, ne changez pas vos habitudes, car vous pouvez transferer vos textes sur CALAMUS, à condition toutefois de les avoir enregistrès en pur code ASCII ou en format ISTWORD - devenu un format de sauvegarde de fichiers sur la gamme ATARI ST. Au moment de charger (importer) ces textes dans CALAMUS, vous pouvez affecter différentes fontes aux attributs de style de "181 Worl?"

Vous pouvez donc saisir des textes avec n'importe quel système de traitement de texte, puis le transfèrer sur CALAMUS pour la mise en page. Cette opération de transfèrer est appeice "importation". Le texte importé se déverse directement dans un cardre ou dans toute une chaîne de cadres reliés entre eux (fonctions de "déversement" du texte ou "piping"). A cet égard, CALAMUS se distingue des autres programmes par une particularité: une fois que l'option correspondante a été choisie (boite de menus "dictionnaire", voir Chap. IX,3), tout le texte est récupéré avec des césures automatiques. Ceci prolonge un peu le temps de chargement, mais améliore le formatage et augmente la vitesse de traitement, en particulaire en justification. En outre, vous pouvez éliminer définitivement les césures incorrectes dans le document. Mais vous avez aussi al possibilité d'annuler cette fonccion ou d'introduire plus tard dans le texte des options de césure. La coupure des syllabes est traitée à l'aide d'algorithmes (suivant des règles); de plus, il existe une possibilité de charger un dietionnaire d'exceptions pour réduire les taux d'erreux.

Vous pouvez done soit continuer à utiliser votre programme de traitement de texte habituel et travailler ensuite sur CALAMUS, soit saisir directement vos textes sur CALAMUS, suisqu'un éditeur de texte complet y a été intégré. Celui-ci offre, outre les principales fonctions standard, certaines fonctions propres à CALAMUS. Vous pouvez





ainsi transférer le texte d'une page (eadre ou chaîne de cadres) dans l'éditeur, le corriger et le retransférer dans la page. Le texte transféré dans l'éditeur conserve sa mise en forme. Vous pouvez aussi afficher en clair, et même modifier, les codes de controle de CALAMUS (indications de format et de style, options de césures etc.). Un grand nombre de fonctions spéciales de mise en page de CALAMUS peuvent également étre utilisées dans l'éditeur de texte, telles que les macros (voir plus loin) et la copie via les 5 mémoires de texte ("clipboards"). Les fonctions de l'éditeur sont décrites en détail au Chap. IX, paragraphe 9.







#### 2) Mise au format du texte

Quand vous transfèrez un texte dans un cadre, qu'il s'agisse de texte importé ou de texte créé sous l'éditeur de CALAMUS, il est immédiatement mis au format, c'est-à dire adapté aux limites du cadre. Si la dimension du cadre varie, le texte est remis au format et adapté aux nouvelles limites. Vous pouvez intervenir de différentes manières sur la mise au format, choisir entre l'alignement à gauche ou à droite, le centrage ou la justification, définir l'interlignage et les espacements entre les paragraphes, poser des tabulations ou définir les retraits de paragraphe, les marges gauche et droite, et tout cela quelle que soit la dimension du cadre. De plus, dans certaines parties du texte, vous pouvez définir des intervalles supplémentaires (en plus ou en moins) entre les lettres et es mots. Tous ces choix sont regroupés pour former des instructions de mise au format ou formatage. Ils peuvent être représentés graphiquement par une réglette de texte et affichés dans l'éditeur par des codes de controle. A chaque modification des instructions de formatage, une nouvelle réglette de texte dit être introduite. Ceci est partiellement assuré par le programme, mais vous pouvez vous-même insérer, effacer, copier etc. des réglettes de texte.

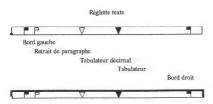
Les instructions de formatage, c'est-à-dire les paramètres qu'elles contiennent, peuvent être modifièse à l'airde de deux boites de menus (voir Chap. IX, paragraphes 3 et 4), ou en changeant les positionnements de la réglette (tabulations, retraits de paragraphe, marges etc.) avec la souris.

Pour modifier une réglette de texte, c'ext-à-dire changer les instructions de formatage, il faut d'abord sélectionner la réglette. Pour cela, après vous etre mis en mode "visualisation réglette" et en mode "curseur croix", eliquez sur la réglette. De façon générale, le module texte de CALAMUS connait deux modes de travail, indiqués par deux formes différentes de la souris : une croix ou un curseur texte. Pour passer d'un mode à un autre, il suffit d'appuyer sur le bouton droit de la souris. Le curseur texte est utilisé pour les opérations d'insertion, de marquage de blose et de traitement des styles de texte, le curseur croix est utilisé pour les élection de la réglette (seci est repris plus en détail au paragraphe suivant de ce chapitre). Ces deux modes se recoupent sur un point particulièrement important. Ainsi, vous pouvez marquer une certaine partie ou bloc de texte (voir plus loin), puis en cliquant l'icône correspondante, modifier le format (justification, centrage etc.) de cette partie de texte. Le programme insére automatiquement deux réglettes de texte, l'une avant le début du bloc marqué, pour introduire le nouveau format, et l'autre après le bloe pour rétablir le format antérieur.





Vous pouvez introduire dans votre page autant de réglettes que vous le souhaitez. Les paramètres fixés dans une réglette s'appliquent toujours au texte qui suit, jusqu'à la rencontre d'une nouvelle réglette. Chaque chainage de texte commence par une nouvelle réglette. Une description détaillée de tous les réglages possibles est donnée dans la partie Référence de ce manuel (Chap. IX, sections 3 et 4).

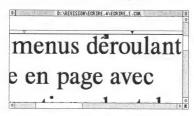


Réglette texte sélectionnée



3) Styles

Outre les instructions de formatage, il existe dans CALAMUS une quantité de possibilités de paramétrage qui constituent ensemble le "style". Le style comprend le choix de la policie, le corps, la couleur d'impression et certains attributs spécieux tels que souligné, outline, ombré, impression en indice ou en exposant. Tous ces paramètres sont définis de la même manière. Les éléments de commande correspondants se trouvent dans deux boites de menus du module texte (voir TApp. IX, paragraphes 5 et 6). Les attributs de style peuvent être définis pour n'importe quelle partie de texte, épuis a lettre isolée, jusqu'à un chainage complet de texte. Pour commencer, il s'agit de marquer cette partie de texte. Pour cela, vous sélectionnez un cadre (voir aussi les chap. Ill et VIII), puis vous parcourez le bloc de texte concerné dans le cadre avec le curseur texte en appuyant constamment sur le bouton gauche de la souris.



Le texte marqué est alors affiché en vidéo inverse. A l'aide d'une fonction d'interrogation, vous pouvez visualiser toutes les instructions de style applicables au bloc de texte marqué. Cette fonction transfere dans les boites de menus correspondantes tous les attributs de style (police, corps etc.) valables pour ce bloc et les affiche dans ces boites où vous pouvez éventuellement les modifier. Les modifications ne sont pas immédiatement appliquées, comme avec les instructions de formatage, mais seulement lorsque vous cliquez l'icione "Modifier style". Ceci a pour avantage de vous permettre d'entreprendre plusieurs modifications en même temps (par ex., la couleur de





l'impression et la police etc.). Mais l'inconvénient est que des modifications indésirables risquent de s'introduire, puisqu'à chaque modification du style, tous les paramètres valides sont pris en compte.

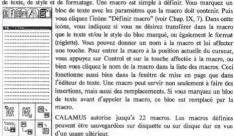
Il faudrait donc vous habituer, après avoir marqué un bloc de texte, à appeler la fonction "Afficher style" pour pouvoir n'entreprendre que les modifications nécessaires et reprendre tels quels les paramètres inchangès. Les modifications de style peuvent également être effectuées dans l'éditeur de texte de CALAMUS. Pour cela, sélectionnez l'affichage control et faites un double-clie avec le bouton gauche de la souris sur le code de controle désiré [6] ou [stil]. Vous verrez s'ouvrir un formulaire contenant tous les attributs de style sur lesquels vous pouvez faire toutes vos modifications.

Il existe enfin quelques options spéciales de style qui s'appliquent à chaque cadre en particulier et que vous pouves paramètrer à l'aide du formulaire "Appeler Menu Style". Elles concernent notamment le type de soulignement, l'écriture outline etc. Les fonctions de style sont récapitulées dans la partie Référence de ce manuel (Chap. IX, paragraphes 5 et 6).



#### 4) Les macros texte

CALAMUS offre une multitude de fonctions pour le traitement de texte et la mise en page. Cette richesse pourrait être un handican pour l'utilisateur. C'est pourmoi CALAMUS dispose d'un raccourci facilitant l'introduction des instructions complexes : les macros. Les macros peuvent contenir des combinaisons quelconques d'instructions de texte, de style et de formatage. Une macro est simple à définir. Vous marquez un



CALAMUS autorise jusqu'à 22 macros. Les macros définies peuvent être sauvegardées sur disquette ou sur disque dur en vue





#### 5) Fonctions texte spéciales

Outre les fonctions normales mentionnées plus haut, CALAMUS offre un grand nombre de fonctions spéciales pour le traitement de texte et la mise en page. Ces fonctions sont expliquées en détail dans la partie Référence du manuel. Ce chapitre se propose uniquement de vous présenter quelques aspects importants et pratiques de ces fonctions

CALAMUS dispose de 5 mémoires intermédiaires (clipboards) pour les bloes de texte. Dans ces mémoires, vous pouvez copier des bloes de texte prélevés dans la page ou dans 'éditeur de texte. Ces blocs de texte peuvent ensuite être insérés ailleurs, autant de fois que vous le désirez. Comme pour les macros, vous pouvez utiliser la fonction de mémoire intermédiaire soit pour des insertions, soit pour des remplacements, selon que vous avez positionné au préalable le curseur texte ou que vous avez marqué un bloc de texte.

Enfin, CALAMUS permet de numéroter automatiquement les pages et les chapitres de 5 différentes manières et à 7 niveaux pour les chapitres. La création de l'index et la gestion des bas de page sont également automatiques, et simples à effectuer. Il suffit de marquer le bloc de texte désiré et, en cliquant sur une icône, de l'affecter soit à l'index, soit aux notes de bas de page. Les blocs des notes de bas de page disparaissent alors du texte principal, un numéro de note de bas de page leur est attribué, puis la note de bas de page est mise en forme dans un cadre spécial. Les blocs d'index peuvent rester ou non dans le texte, lls apparaissent, eux aussi, dans un cadre spécial.

Toutes ces fonctions peuvent (ou doivent) être actualisées dans le menu "fexte", avec l'option "Recaleul/Index". Elles sont décrites en détail dans la partie Référence de ce manuel (Chapitre VIII,2 ainsi que Chap. IX,1 et XIV).

Chapitre IV-5 Page 8





Créations graphiques avec des lignes et des surfaces

Dans la création graphique d'une page, nous distinguons entre les éléments graphiques standard, tels que les lignes, les contours, les surfaces etc., et les illustrations proprement dites; dans la version actuelle de CALAMUS, les illustrations sont importées d'autres programmes, sous la forme de graphiques vectoriels ou bit-map ou fournies par des seanners. Mais pour les éléments standard cités plus haut (lignes, contours etc.), CALAMUS offre une quantité d'outils beaucoup plus abondante que n'importe quel autre roreramme de PAO.

#### 1) Lignes

Les lignes peuvent avoir diverses fonctions dans une page; elles peuvent servir à la séparation, à la liaison ou à la mise en évidence d'un texte. Pour la manipulation et la création des lignes, CALAMUS propose un type de cadre spécial et une section de programme complète que vous pouvez sélectionner dans le tableau de bord, sous le symbole ligne. En vous aidant des fonctions standard, vous pouvez ainsi produire une multitude d'effets, tels que des flèches ou de petits dessins.

La première chose à faire est de vous habituer à considérer les lignes comme des contenus de cadres. Quand vous aurez pris cette habitude, vous constaterez rapidement que les lignes seront beaucoup plus faciles à manipuler ainsi et qu'avec ce concept de cadre, la mise en page est grandement simplifiée.

Mais pour vous faciliter l'utilisation des lignes, un détail a été prévu au moment de la création d'un cadre ligne. Seton le type de ligne sélectionné (verticale, horizontale ou inclinée), vous ne voyez pas apparaître immédiatement le cadre, mais seulement la ligne. Ce n'est qu'au moment où vous avez fini de tracer la ligne que le cadre apparaîte. Ceci ne s'applique, cependant, qu'aux types de lignes mentionnés, c'est-à-dire aux lignes verticales, horizontales et inclinées. Pour les lignes courbes ou brisées, CALAMUS affiche d'abort le cadre, puis son contenu.

Les différents types de lignes sont classés à leur tour suivant leur direction qui dépend du sens dans loquel vous tirez entre le point origine et la fin de la ligne. Les lignes inclinées, courbes et brisées peuvent avoir quatre directions, tandis que les lignes horizontales et verticales ont différentes positions dans le cadre : à gauche, au milieu, à droite, en bas, en haut. Un type de ligne peut être redéfini en un autre type de ligne. Les lignes peuvent apparaître non seulement en noir ou blanc, mais avec des trames ou des motifs de remplissage quelconques. CALAMUS vous propose 36 motifs de

Chapitre V-1 Page 1





remplissage prédéfinis, ainsi que des trames échelonnées de 0 à 100%. L'épaisseur des lignes est définissable par pas de l'10'eme de millimètre ou de 1/10ème de point. Certaines épaisseurs de ligne peuvent être sélectionnées directement à la souris. Outre les lignes continues, il existe aussi des lignes en tirets, en pointillés etc. Lei aussi, CALAMUS vous offre 8 types differents. Vous pouvez aussi sélectionner séparément le type des extrémités de la ligne. Une ligne peut se terminer, par exemple, en arrondi ou en angle, ou par une fléche. Vous pouvez enfin ajouter une ombre à la ligne, dont vous définissez la direction et la distance, la couleur, le motif de remplissage ou la trame. Vous avez ici les mêmes possibilités que pour la définition des motifs de remplissage ou des trames elles-mêmes. Les éléments de commande des lignes sont repris en détail au Chapitre X.







Cadres et surfaces

Les eadres et les surfaces jouent également un rôle important dans la mise en page. Pour les surfaces comme pour les lignes, vous disposez d'un cadre et d'une section de programme (module) spéciaux que vous pouvez selectionner dans le tableau de bord, sous le symbole des surfaces. Les surfaces servent principalement à ctablir un contour autour des images ou des textes: elles neuvent aussi servir de fond au texte.

Une application intéressante est celle de l'écriture en blane sur fond noir. Cet effet, qui n'était pas simple à obtenir avec les techniques classiques, ne demande que quelques manipulations rapides avec la souris. Encore une preuve de l'originalité de CALAMUS!

Outre les formes rectangulaires traditionnelles, CALAMUS offre 14 autres formes : certaines variations de la forme rectangulaire, les losanges, les cercles et les ellipses, les triangles, les étoiles. Pour toutes ces formes, vous pouvez définir le bord, la surface interne et les ombres. Une surface peut avoir un contour en noir ou en blanc; elle peut aussi avoir un bord transparent (inexistant), ou un bord rempli d'un motif ou d'une trame quelconque.

A part les 36 motifs de remplissage, CALAMUS offre une échelle de gris de 0 à 100%. L'épaisseur de la bordure peut être définie par pas de 0,1 mm ou 0,1 points, Il existe 8 épaisseurs prédéfinies qui peuvent être sélectionnées avec la souris. Outre la bordure en trait continu, il existe 7 autres types de bordures (pointillés etc.).

Si vous voulez utiliser une surface en contour, il faut que la surface interne soit transparente. Dans les autres cas, elle peut être noire ou blanche, ou remplie de n'importe quel motif ou trame; la sélection est identique à celle d'une bordure. La surface peut avoir une ombre, dont a direction et la distance peuvent être librement définies. L'ombre peut être noire ou blanche, remplie d'un modif ou d'une trame. La sélection du motif de remplissage et de la trame s'effectue comme pour les surfaces et les lignes.

Tous les attributs des surfaces et des lignes (forme, ombre, trame, structure de la bordure) peuvent être redéfinis à n'importe quel instant. Pour cela, il suffit de selectionner le cadre avec la souris et de changer l'attribut désiré. A la création d'un cadre de surface, tous les paramètres courants sont pris en compte.





Quand vous sélectionnez un cadre existant, vous voyez apparaître dans toutes les boîtes de menus appartenant au module surface les paramètres courants de cette surface. Les boîtes de menus servent donc à la fois d'élements de paramètrage et d'affichage. Les éléments de paramètrage des surfaces sont décrits en détail au Chapitre XI.



MANUEL DE REFERENCE



# PARTIE

VUE D'ENSEMBLE

TOUTES LES FONCTIONS DE CALAMUS EN DETAIL



















1)Le tableau de bord

Nous appelons tableau de bord le large rectangle situé immédiatement au dessous de la ligne des menus. Il rassemble les fonctions de contrôle et de commande les plus importantes de CALAMUS, communes à tous les modules du programme. Le tableau de bord comprend 5 groupes de fonctions, que nous vous décrivons individuellement ci-après.



#### a) Les icônes de module

Le logiciel CALAMUS se subdivise en 5 parties que nous appelons modules. La commutation d'un module à l'autre s'effectue à l'aide des icônes de module. L'indication du module activé est faite par affichage vidéo inverse de l'icône qui lui est associée. On ne peut sélectionner qu'un seul module à la fois. Vous trouverez ci-après une description succinte des différents modules. La description détaillée de chaque fonction vous est proposée aux chapitre VII et XI.



#### Montage des pages

Dans cette partie du programme, vous trouverez les fonctions pour la sauvegarde, le chargement, la copie, l'insertion, le déplacement et la suppression des pages. Dans ce domaine nous faisons une distinction entre la page complète et sa maquette de mise en page. Sous le terme de maquette, nous entendons une page uniquement composée des éléments de sa structure, c.à.d. des cadres vides, et des éléments de base. A ce module est associée une boite de menus (voir chapitre VII).







#### Les cadres

Dans cette partie, vous trouverez toutes les fonctions nécessaires au tirage des cadres, à leur habillage et à leur transformation. Ce module vous propose également tout un choix d'outils d'aide à la mise en page, tels que réglettes, trames, lignes d'aide, etc. Ce module comporte 7 boites de menus en tout. Ceci peut vous paraître troublant si vous considérez que dans la barre des sous-menus, vous ne trouvez que 4 symboles. Il s'agin ici d'un cas particulier: Le symbole "POINT D'INTERROGATION".[?], permettant d'appeler différentes boites de menus en fonction du type de cadre chois. (Voir chastire VIII).



#### Le texte

Dans ce module, vous trouvez toutes les fonctions pour la saisie, le traitement et la mise en page du texte. La saisie du texte peut s'effectuer directement dans votre page mais aussi dans un éditeur de texte intégré à CALAMUS, et qui appartient également à ce module. A partir de ce module, vous pouvez également appeter et traiter le dictionnaire de césures. C'est également appeter et traiter le dictionnaire de césures. C'est également à partir de ce module que vous accédez à la gestion des macros. Ce module comporte 8 boites de menus (voir chapitre IV).



#### Lignes

Dans ce module, vous trouvez un grand nombre d'élèments de lignes prédéfinis pour l'organisation de votre mise en page. Ce module vous permet de paramêtrer le motif de remplissage, la trame et l'ombre. Il comporte 3 boites de menus (voir chapitre X).







Surfaces

Ce module met à votre disposition tout un assortiment de figures géométriques prédéfinies pour votre mise en page. Les surfaces peuvent être accompagnées de la projection de leur ombre et/ou comporter une ligne de contour. La trame et le motif de remplissage peuvent être paramatrés séparément pour la surface, son contour et son ombre. Ce module comporte 4 boites de menus (voir chapitre XI)







b) Tailles de représentation

Ce deuxième bloc de fonctions du tableau de bord comprend 4 icônes vous permettant de définir le type et la taille de représentation dans votre fenêtre de travail. L'une de ces 3 icônes est toujours sélectionnée, (vidéo-inverse), elle représente la taille de représentation courante.



#### Représentation pleine page

Dans ce mode de représentation, votre page se trouve réduite de manière à pouvoir être entièremement visualisée dans votre fenètre de travail. Cette fonction peut être appelée directement à partir de l'option "Pleine page" du menu déroulant "Vue"



#### Représentation normale

Dans ce mode, c'est toujours une partie de votre page qui est représentée en grandeur nature dans votre fenêtre de travail. Cette vue partielle de votre page peut être scrollée à l'aide des ascenseurs verticaux. Cette fonction peut aussi être appelée directement à partir de l'option "Vue normale" du menu déroulant "Vue". Il existe encore une troisième possibilité de sélection de la vue normale. Si vous vous trouvez en mode pleine page, vous pouvez déplacer le curseur de la souris sur un point quelconque de la page, puis combiner l'action touche "Control" + clic du bouton gauche de la souris, et vous commutez alors en mode représentation normale. Maintenant apparaît dans la fenêtre de travail, exactement la partie de la vue que vous avez sélectionnée en positionnant le curseur de la souris. La position du curseur au moment de la commutation correspond exactement au centre de la fenêtre. Une nouvelle combinaison touche "Control" + CLIC bouton gauche vous ramène au mode de représentation précédemment sélectionné.







Taille de représentation paramétrée

Cette icône vous permet de passer dans un mode de représentation que vous avez vous-même préalablement defini. Lors du lancement du programme, vous avez un agrandissement de 200 % (linéaire). Pour modifier ce réglage, il vous suffit de cliquer l'option "Définir taille" du menu déroulant "Vue", apparaît alors un formulaire vous proposant un certain nombre de tailles de représentation prédéfinies et vous permettant également de définir vousmême en pourcentage la taille de votre choix. En plus de ces choix, vous avez aussi la possibilité de définir une taille de représentation correspondant à la résolution de votre imprimante. Pour une imprimante laser de 300 dpi (points par pouce), ceci correspond à une taille de représentation de 375 % (linéaire par rapport à la taille originale). Vous pouvez ainsi contrôler, point par point, la présentation future de votre document à l'impression, Cette fonction peut également être appelée directement à partir de l'option "Taille définie" du menu démulant "Vue". Les effets de zoom sont également possibles en utilisant la souris comme mentionn éci-dessus, mais dans ce cas, nous ne combinons plus notre clic à la touche "Control" mais à la touche "Alternate". Une autre combinaison "Alternate" + clic, nous ramène alors à la taille de représentation précédemment sélectionnée.



#### Commutation sur un deuxième moniteur

La fonction de cette icône est dépendante du hardware et doit préalablement avoir été paramétrée dans le formulaire "Paramétres divers" (fequel formulaire est lui-même appelé à partir du menu déroulant "Divers"). La présente version de CALAMUS autorise l'utilisation du moniteur pleine page. Pour ce faire, vous devez toutefois utiliser un utilitaire, programme spécial auquel est jointe une description plus détaillée de cette fonction.





Q [ ] # 4 0

C) Choix des pages

La zone suivante du tableau de bord sert au paramétrage et à l'affichage des pages à traiter. Il s'agist d'un système de numérotation physique des pages, initialisé à 1 et contenant toutes les pages sauvegardées en mémoire. Coci doit être différencié de la pagination (numérotation des pages) de votre document, laquelle ne doit pas nécessairement être en accord avec la numérotation physique. La pagination peut être librement définie pour chaque partie de votre document. Le numéro de la première page, son domaine d'application, et le type de numérotation de page peuvent être paramétres à partir du formulaire "Numérotation de pages". Ce formulaire est appelé à partir de l'option "Numérotation de pages du menu déroulant "Page".

4

♦

D) Consulter

Un clie sur l'une des deux flèches permet de feuilleter le document en avant (fleche droite) ou en arrière (flèche gauche), dans la mesure bien-entendu où ces pages existent. Le numéro de la nouvelle page est alors affiché et cette page devient des lors la page courante, celle qui peut être traitée dans la fendre de travail.

Indicateurs de pages

Ces indicateurs ne sont utilisés que si l'Option "Double page" du menu déroulant "Page" a préalablement été activé. Les indicateurs permettient de vérifier s'il s'agit d'une page gauche (L), ou d'une page droite (R). L'utilisateur a également la possibilité de cliquer le symbolo "elef" et par la-mème de définir que la page courante sera toujours une page gauche ou au contraire toujours une page droite. Lorsque la clé cet activée, un clie sur le "l" ou sur le "R" permet de faire d'une page gauche une page droite, ou viceversa







Numéros de pages

Ce champ permet d'une part l'affichage du numéro de la page courante, et d'autre part l'entrée manuelle d'un numéro de page qui devient le numéro de la page courante, à condition toutefois que celle-ci existe bien dans le document. Cette entrée doit être confirmée par un retour chariot. Le numéro d'une page peut comporter un maximum de 4 chiffres, ce qui autorise la valeur maximale de 9999.





[ 15

d) Symbole de touche

Un symbole de touche peut, sous certaines conditions, apparaître dans le champ libre situé au dessous du symbole de paramétrage des pages. Lorsque le pointeur de la souris est déplacé au dessus d'une icône à laquelle a été attribuée une touche de fonction, le symbole de touche s'affiche alors ici avec le nom de la touche associée à cette icône. (voir aussi chapitre II et XIX.)





X: 4.88 dX: 18.35 Y: 5.27 dY: 16.22 e) Affichage des coordonnées

Ces champs servent à l'affichage et à l'entrée des coordonnées et des dimensions de cadres. Les unités utilisées peuvent être le centimère, le pouce (inch), le piac et le cicèro. L'unité est prédéfinie dans le formulaire "Format de la page" (appelé à partir du menu déroulant "page"). Pour modifier la taille ou la position d'un cadre, vous pouvez également entrer les cotes et les coordonnées au clavier. Cette opération n'est réalisable que si vous avez préalablement sélectionné un cadre. Vous cliquer ensuite l'un des 4 champs, et pouvez entrer les coordonnées manuellement. Lors de cette opération, vous pouvez vous déplacer librement d'un champ à l'autre en utilisant les touches flèchées. Les entrées doivent être confirmées par un "Return" ou annulées par un "Undo".

X: 4.86 Y: 5.27

#### Position

Tant que le pointeur de la souris se trouve dans la fenêtre, les coordonnées X et Y "par rapport à l'angle supérieur gauche, s'affichent en permanence dans ces deux champs. Cet affichage est neutralisé lorsque vous tirez un cadre; les coordonnées inscrites ici concernent alors le coin supérieur gauche du cadre. La position d'un cadre pout ultérieurement être modifiée en le sélectionnant, puis en entrant de nouvelles coordonnées au clavier.

dX: 18.35 dY: 16.22

#### Dimensions

L'affichage de ces deux champs n'est actif qu'au tirage du cadre. Les valeurs s'inscrivant dans ces deux champs correspondent respectivement à la hauteur et à la largeur du cadre. Les cotes d'un cadre selectionné peuvent être modiffées en entrant de nouvelles dimensions au clavier.





2)Définition des motifs de remplissage

Dans CALAMUS, les lignes, les surfaces et les ombres peuvent être représentées avec différentes trames. Les outils de modification du motif de remplissage (tramé) se trouvent dans plusieurs modules de CALAMUS; c'est pourquoi, nous avons choisi de vous les présenter dans cette partie. Il existe deux méthodes pour sélectionner une trame: la première à partir des symboles graphiques que vous retrouvez, groupés dans plusieurs boites de menus, la deuxième dans un formulaire que vous pouvez ouvrir à partir des boites de menus.

58%

#### Trame exprimée en poucentage

CALAMUS vous offre la possibilité de définir une trame sur plusieurs niveaux de gris, exprimés en pourcentage, sur une échelle de 0 (blanc) à 100 (noir). Pour cela, cliquez le champ avec l'indication du pourcentage, puis entrez la valeur choisie au clavier. Si vous confirmez votre entrée par un Return, la trame choisie apparaît dans la petite case située près du champ de visualisation. Lorsque la case de représentation est sélectionné, cette trame devient la trame courante. Pour effectuer cette sélection, il suffit de cliquer la case du motif de remplissage choisi; cette case est alors encadrée. CALAMUS dispose de 64 motifs de remplissage. Vous pouvez constater qu'une nouvelle trame apparaît pour chaque modification, même pour une variation de 1%, un rien en soi. Notez qu'une trame de 0% correspond à une surface recouverte de blanc. Lorsque vous placez un tel obiet au dessus d'un autre, l'objet recouvert est alors caché par l'objet recouvrant (effet d'effacement partiel).







#### Représentation transparente

Cette icône vous permet de rendre un objet transparent, c'est-à-dire invisible. Il vous suffit pour cela de cliquer cette icône qui apparaît alors encadrée.

Ne confondez surtout pas un objet transparent avec un objet dont la trame est définie à 0% (blane). Devant un fond blane, ces deux objets paraissent à première vue identiques l'òbjet disparait. La différence n'apparaît qu'au moment où vous placez un tel objet au dessus d'un autre. L'objet dont la trame est de 0% donne l'effet d'un blane recouvrant, tandis que l'objet dont la trame est transparente reste invisible.

Le mode transparant revêt toute son importance en liaison avec les surfaces. Celles-ci se composent toujours d'une sufarce interne et d'un contour. Si vous souhaitez représenter un tel objet sans son contour, il vous faut alors rendre son contour transparent. Si à l'inverse, vous souhaitez ne représenter que le contour, il vous faut alors rendre sa surface transparante. Vous obtenez un effet des plus insolites, lorsque vous représentez un objet transparent avec une ombre.

Dans CALAMUS, un objet invisible peut en effet projeter son ombre. L'ombre demeure alors entièrement visible alors qu'habituellement, elle est partiellement recouverte par l'objet.



#### Motifs de remplissage prédéfinis

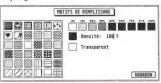
Dans cette boîte de menus, apparaissent simultanément 3 cases représentant 3 des 36 motifs de remplissage prédéfinis. Pour sélectionner l'un d'entre eux, il vous suffit simplement de le cliquer; la case choisie apparait entourée d'un carré. Lorsque vous cliquez l'un des deux symboles représentant une l'liche, vous pouvez faire défiler la liste des motifs de remplissage, en avant ou en arrière, selon que vous cliquiez la flèche droite ou gauche. Chaque clie provoquant l'affichage de 3 nouveaux motifs.





Trame courante

Ce champ vous affiche la trame actuellement utilisée. Notez que cet affichage ne vous permet pas de faire une distinction entre le mode transparant et une trame de blane (09%). Un clie de ce champ provoque l'ouverture d'un formulaire, vous proposant une fois de plus la palette complète des motifs de remplissage.



Ce formulaire vous offre les avantages suivants: il vous donne une vue d'ensemble de tous les motifs de remplissage prédéfinis et un échantillonnage des principales nuances de gris, exprimées en pourcentages et il vous permet d'effectuer un choix direct. En ce qui concerne l'utilisation de ce formulaire, vous pouvez noter que sa fermeture est automatique (dispartition de l'écran) des que vous cliquez l'un des motifs prédéfinis; le motif sélectionné devient alors la trame courante. Si vous ne souhaitez pas changer de trame courante, il vous suffit alors de cliquer "Abandon".





Densité: 100 %

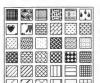
#### Trame en pourcentage

Nous vous avons déjà expliqué plus haut, que vous pouviez utiliser les motifs de remplissage prédéfinis dans CALAMUS, avce des nuanes de gris allant de 09s à 100%. Pour ce faire, vous pouvez entrer la valeur de pourcentage souhaitée au clavier, notez qu'il faut avoir auparavant cliqué le champ de définition. Votre entrée doit être confirmée par un "Return". La trame ainsi définie apparait alors dans la case située à coté du champ de visualisation. Ce motif, comme tous les autres motifs de remplissage, peut être sélectionné à la souris. De plus une possibilité vous est offerte, de sélectionner, directement à la souris, une nuance de gris parmi 6 nuances proposées (voir description plus haut).

Transparent

#### Mode transparent

Un clic de cette case vous permet de sélectionner le mode transparent. L'objet est alors invisible. Pour plus de détails sur la représentation transparente, voir ci-dessus.



#### Motifs de remplissage prédéfinis

lci vous est présentée une vue d'ensemble des 36 motifs de remplissage prédéfinis. La sélection du motif choisi s'effectue en cliquant la case correspondante.





3) Définition des lignes

Dans CALAMUS, Le terme ligne désigne aussi bien la ligne indépendante que le contour d'une surface. Les lignes sont utilisées dans plusieurs modules et de plusieurs manières, les possibilités de modifications restant, elles, toujours identiques. Les différents paramètres de ligne sont l'épaisseur et le type (continue, pointillée etc.), avec en plus, pour les lignes indépendentes, la possibilité de définir la forme des extrémités. Naturellement vous pouvez ici aussi définir librement la couleur et la trame. Ces modifications vous sont expliquées sous "Définition de la trame" et "Définition de la couleur"



#### Epaisseurs de ligne

Les épaisseurs de ligne dans CALAMUS sont modifiables. L'on utilise pour ce faire les mêmes unités que celles définies pour les fontes dans le formulaire "Format de la page" appelé à partir du menu déroulant "Page". Cliquez le champ de définition, l'affichage du curseur s'inverse et vous pouvez dès lors entrer l'épaisseur de ligne souhaitée au clavier. Si vous confirmez votre entrée par un "Return", cette nouvelle valeur devient l'épaisseur de ligne courante. De plus, une possibilité vous est offerte de sélectionner, directement à la souris, une épaisseur de ligne parmi 8 épaisseurs proposées. Le symbole de l'épaisseur de ligne sélectionné est entouré d'un rectangle et sa valeur est affichée dans le champ de définition.



#### Types de lignes

Vous pouvez, à l'aide de la souris, sélectionner un type de ligne parmi 8 types possibles; le symbole correspondant est alors représenté entouré d'un rectangle. Les différentes formes de lignes possibles vous sont présentées sur la figure ci-contre.







Extrémités de lignes

Pour les lignes dites indépendantes et qui possèdent un début et une fin, vous avez la possibilité de spécifier la forme des extrémités de ligne. Cette forme peut être droite, arrondie ou flèchèc. Les 3 symboles de gauche correspondant au début de ligne, les 3 symboles de roite aux fins de ligne. Les extrémités sélectionnés vous sont indiquées par une inversion du mode d'affichase.





X: 14.2 pt Y: 14.2 pt

4) Définition des ombres

Les surfaces et les lignes indépendentes peuvent être munies d'une ombre. Le mode de paramétrage étant identique pour les deux cas, il nous a paru judicieux de traiter ce sujet dans cette partie. La direction et l'éloignement de l'ombre sont modifiables, de même que la trame et la couleur; vous trouverez de plus ample détails sur ces deux points sous les titres "Définition de la trame" et la cla couleur."

Naturellement, CALAMUS vous permet aussi de concevoir des caractères ombrés, mais notre propos ici ne concerne que les élements graphiques.

X: 14.2 pt Y: 14.2 pt Distance de l'ombre

La distance de l'ombre peut être librement définie et occi aussi bien en X (largeur) qu'en Y (hauteur). Pour cela, il suffit de cliquer un des deux champs et d'entrez la valeur du paramètre au clavier. L'entrée est confirmée des que vous enfoncez la touche "Return" ou que vous déplacez le curseur sur un autre champ de définition (Touches l'échées verticales). La valeur ainsi définie devient la distance courante de l'ombre. L'entrée s'effectue dans la même unité que celle préalablement définie pour les fontes dans le formulaire "Format de page" (appelé à partir du menu déroulant "Page").

Orientation de l'ombre

CALAMUS, vous offre un choix parmi 8 directions d'ombre différentes que vous pouvez sélectionner en cliquant l'une des 8 cases extérieures représentées ci-contre. La neuvième case, celle du centre, représente l'absence d'ombre. La case sélectionnée est alors représentée entourée d'un carré.







5) Définition de la couleur

Dans sa version actuelle CALAMUS supporte 2 couleurs (noir - couleur imprimée et blanc - couleur du papier). Pour tous les objets générés dans CALAMUS, vous pouvezsiècetionner l'une de ces deux couleurs. Les objets blancs ne sont naturellement visible que s'ils sont placés au dessus d'un fond noir. Pour sélectionner la couleur, il vous suffit tout simplement de cliquer l'un des deux "pots de couleur". Le pot avec la valeur 0 correspond au fond ou à la couleur du papier. Le pot sélectionné est représenté encadré d'un rectangle.













Montage des pages

Dans ce module, your trouvez toutes les fonctions nécessaires au montage de votre document au niveau des nages. Ce module ne comporte qu'une seule boîte de menus.

Menu de montage des pages

Vous pouvez déplacer une ou plusieurs pages, les copier, les effacer et même insérer des pages vierges. Ici, nous ferons également une distinction entre la page pleine et sa maquette. Sous le terme maquette, nous entendons la structure formelle d'une page, composée de tous les cadres placés sur cette page, mais généralement vides de leur contenu. Lorsque par exemple, vous copiez une page, vous copiez le contenu global de cette page. Si par contre, vous copiez la maquette de cette page, vous ne copiez que les cadres de cette page sans leurs contenus. Ceci est valable pour la plupart des cadres: (textes, graphiques bit-map, et graphismes vectoriels). Il existe cependant certaines exceptions: les cadres de notes de bas de page (éléments de base) sont toujours copies avec leur contenu. n'appartiennent donc pas seulement à la page, mais également à sa maquette. De même, les cadres de lignes et de surfaces sont toujours recopiés intégralement avec leur contenu. De plus, la première instruction de formatage d'un cadre texte (réglette) ainsi que les instructions relatives à la police, à ses attributs de style et à son corps, sont toujours reprises lors de la copie de la page. Tant et si bien que l'on peut considérer une maquette de page comme une forme étendue des "Styleshects" que l'on rencontre dans d'autres programmes de P.A.O.

Une partie des fonctions décrites ici peut également être appelée à partir du menu déroulant "Page".







Sauvegarde des pages

Cette fonction vous permet de sauvegarder sur disquette une ou plusieurs pages de votre document. Si vous cliquez cette icône, vous verrez tout d'abord apparaître le formulaire "Sauver pages"



Vous devez introduire dans ce formulaire le numéro de la première et de la dernière page de la zone que vous souhaitez sauvegarder. La valeur prédéterminée indique dans les deux cas le numéro de la page courante. Si vous souhaitez changer de page courante, vous devez cliquer le champ correspondant et entrer manuellement le numéro que vous avez choisi pour votre nouvelle page courante. Vous pouvez déplacer le curseur d'un champ à l'autre à l'aide des deux touches de direction (flèche vers le haut et flèche vers le bas). Si vous ne souhaitez pas exécuter l'action, cliquez le champ "ABANDON", sinon confirmez l'action par un clic du champ "OK" ou par l'intermédiaire de la touche "Return". Le sélecteur d'obiet s'affiche alors à l'écran (voir description au chapitre XVII: "formulaires") et vous pouvez entrer un nom de fichier pour les pages à sauvegarder. Les fichiers de pages CALAMUS portent le suffixe CSE.







### Chargement des pages

Cette fonction vous permet d'insérer dans votre document une ou plusieurs pages que vous aurez préalablement sauvegardées sur disquette. Un clie sur cette icône provoque l'affichage du formulaire "Charger pages".



Les entrées dans ce formulaire permettent de déterminer l'emplacement où vous souhaitez effectuer l'insertion. Pour cela, il vous suffit d'entrer un numéro de page au clavier, la valeur prédéfinice correspond toujours au numéro de votre page courante. Vous pouvez aussi, en cliquant l'un des deux champs, préciser si l'insertion doit s'effectuer devant ou derrière cette page. Si vous ne souhaitez pas exécuter cette action, cliquez "ABANDON", sinon confirmez en cliquant "OK" ou appuyer sur la touche "Return". Le sélecteur d'objets s'affiche alors à l'écrar (voir description au chapitre XVII: "formulaires"); vous pouvez des lors choisir le fichier contenant les pages concernées. Les fichiers pages de CALAMUS portent le suffixe CSE. Le fichier sélectionné est chargé à partir de la disquette ou du disque dur et les pages solectionnes sont insérés dans votre document.







#### Copie des pages

Cette fonction vous permet de copier une ou plusieurs pages à partir de votre document. Ces pages existent alors en deux exemplaires. Si la page à copier contient des éléments de base (cadres pour en-tête et notes de bas de page), la de la page peut alors se trouver présentation considérablement transformée après la position d'insertion. Vous déclenchez l'affichage d'un message d'avertissement vous invitant à interrompre l'opération. Il est également possible que les pages déplacées apparaissent avec une toute autre présentation à leur nouvelle position, ceci en particulier si les cadres d'en-tête et de notes de bas de page valables pour la zone d'insertion sont différents de ceux de la nage insérée. Ces effets indésirables sont inévitables, ils penyent toutefois être corrigés ultérieurement en passant par le clipboard et en recopiant les cadres nécessaires pour l'en-tête et le bas de page aux places correspondantes. Dans tous les cas, nous vous recommandons d'utiliser cette fonction avec la plus grande précaution. Le cliquage de l'icone provoque l'affichage du formulaire "copier pages".

COPIER PAGE	(5)
De la Page à l	a Page
Insérer Avant Après	Page:
DK	ABANDON







Vous devez entrer dans ce formulaire le numéro de la première et de la dernière page de la zone que vous souhaitez copier, ainsi que la position d'insertion. Les trois champs affichent toujours une valeur prédéfinie, correspondant au numéro de la page courante. L'entrée des paramètres s'effectue au clavier après cliquage du champ correspondant. Vous pouvez vous déplacer à volonté d'un champ à l'autre en utilisant les touches de déplacement du curseur (flèche haute et flèche basse). Vous pouvez de plus préciser si l'insertion doit s'effectuer devant ou derrière la position d'insertion. Si vous ne souhaitez pas exécuter cette action, cliquez "ABANDON", sinon confirmez l'action en cliquant "OK" ou appuver sur la touche "Return".

Si les pages à copier comportent des éléments de base, un message d'avertissement vous propose d'interrompre l'opération. Si vous décidez malgré tout de l'exécuter, un clic sur "OK" déclenchera immédiatement l'opération de copie.



### Sauvegarde de la mise en page

Cette fonction vous permet de sauvegarder sur disquette la structure de mise en page de votre page courant c.a.d. les cadres vides, les lignes, les surfaces et les éléments de base (en-tête et bas de page). Le cliquage de cette icône provoque l'affichage du sélecteur d'objets (description chapitre XVII : "formulaires") qui vous permet d'entrer le nom du fichier sous lequel vous souhaitez sauvegarder votre mise en page. Les fichiers de mise en page de CALAMUS portent le suffixe CLT

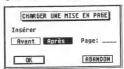






Chargement de la mise en page

Cette fonction vous permet de charger une structure de page préalablement sauvegardée sur disquette, c.à.d. les cadres vides, les lignes, les surfaces et les éléments de base (en-tête et bas de page), puis de l'insérer dans votre document. Une nouvelle page est alors créée. Le clic de cette icône provoque l'affichage du formulaire "Charger une mise en page".



Vous devez alors entrer au clavier la position à laquelle vous souhaitez effectuer l'insertion la valeur prédéfinie étant celle de la page courante. Vous pouvez ensuite, en cliquant le champ correspondant, preciser si l'insertion doit se faire avant ou après la position que vous venez de définir. Si vous operation, cliquez souhaitez interrompre cette "ABANDON", sinon confirmez en cliquant "OK" ou en actionnant la touche "Return". Le sélecteur d'objets apparaît alors à l'écran (description chapitre XVII: "formulaires"), et vous pouvez sélectionner le fichier dans lequel vous avez sauvegardé votre mise en page. Les maquettes de page CALAMUS portent le suffixe CLT.







Copie d'une mise en page

Cette fonction vous permet d'insérer une nouvelle page dans votre document.Cette page contiendra les lignes et surfaces ainsi que les éléments de base (en-tête et bas de page) de votre page courante. Si vous cliquez cette icône, le formulaire "Copier mise en page" apparaît àl'écran.

Hise en page de la page
jusqu'à la page
OK

Ce formulaire vous permet d'entret la position d'insertion. Vous pouvez entrer un numéro de page au clavier, la valeur prédéfinie étant le numéro de la page ocurante. En ciliquant le champ correspondant, vous pouvez également préciser si cette insertion doit s'effectuer devant ou derrière cette page. Si vous ne souhaitez pas exécuter l'opération, cliquez "ABANDON", sinon cliquez "OK" ou actionnez la touche "Return". L'opération est alors immédiatement exécutée.







Suppression de pages

Cette fonction vous permet de supprimer sous certaines conditions, une ou plusieurs pages de votre document. Seules peuvent être supprimées, les pages qui ne sont pas chaînées avec d'autres pages restant dans le document (chainage de texte). Dans ce cas, un message vous informe que l'opération n'est pas possible. Si les pages à supprimer comportent des éléments de base (en-tête et bas de page), ceux-ci ne sont pas supprimés mais recopiés sur la page suivante, conservée dans le document. Vous devez dans tous les cas utiliser cette fonction avec beaucoup de précautions. Après cliquage de l'icône, le formulaire "Effacer page (s)" apparaît à l'écran.



Vous pouvez entrer, dans ce formulaire, le numéro de la première et de la dernière page à supprimer, la valeur prédéfinie étant toujours le numéro de la page courante. Les entrées s'effectuent au clavier. Vous pouvez à loisir vous déplacer d'un champ à l'autre en agissant sur les touches de déplacement du curseur (flèche haute et flèche basse). Si vous ne souhaitez pas exécuter cette opération, cliquez "ABANDON", sinon confirmez l'action en cliquant "OK" ou en appuyant sur la touche "Return". Le programme vérifie alors si les suppressions demandées sont autorisées. Si ce n'est pas le cas, un message d'information s'affiche à l'ecran. Vous devez alors confirmer ce message en cliquant







"OK" ou en appuyant sur "Return". Si la suppression est autorisée, s'affiche alors un nouveau message d'interrogation, vous proposant une interruption de l'opération en eliquant "ABANDON". Si vous cliquez sur "OK", les pages sélectionnées sont immédiatement et définitivement supprinées.

Chapitre VII - Page 9







#### Déplacement de page

Cette fonction vous permet de déplacer une ou plusieurs pages à l'intérieur du document. Si les pages à déplacer comportent des éléments de base (cadre d'en-tête et de bas de page). l'opération de déplacement peut avoir des effets indésirables sur les pages suivantes du document. Il est également possible que les pages déplacées se présentent sous un autre aspect, ceci, lorsque les cadres d'en-tête et de bas de page valables pour les nouvelles positions différent de ceux des pages déplacées. Ces éventuels effets indésirables ne peuvent être évités, il est toutefois possible de les corriger ultérieurement, en passant par le clipboard et en copiant les cadres d'en-tête et de bas de page adéquats aux endroits concernés. Dans tous les cas, nous vous conseillons d'utiliser cette fonction avec beaucoup de précautions. Après le cliquage de l'icône, le formulaire "Déplacer page (s)" s'affiche à l'écran



Vous pouvez, à l'aide du clavier, entrer dans ce formulaire, le numero de la première et de la dernière page de la zone à copier, ainsi que la position d'insertion, la valeur prédéfinie étant toujours le numéro de la page courante. Vous pouvez de plus, en cliquant le champ correspondant, définir si l'insertion doit se faire devant ou derrière la position choisie, Si vous ne souhaitez pas exécuter l'opération, cliquez sur







"ABANDON", sinon, vous pouvez confirmer vos entrées en cliquant "OK" ou en appuyant sur la fouche "Return". Si les pages à déplacer comportent des éléments de base, un message d'avertissement vous propose d'interrompre l'opération, si vous souhaitez malgré tout l'exécuter, cliquez sur "OK".

Selon le paramètrage introduit sous l'option "Paramètres divers" du menu déroulant "Options", soit un autre message d'interrogation s'affichera, vous invitant encore une fois à interrompre l'opération, soit l'opération sera directement exécutée.







### Insertion de pages vierges

Cette fonction vous permet d'inserer une ou plusieurs pages vierges dans votre document, celles-ci pourront recevoir la maquette d'une page quelconque, c.à.d. une structure de mise en page, avec ses cadres vides, ses lignes, ses figures et ses éléments de base (cadre d'en-tête et bas de page). Si vous cliquez cette icone, le formulaire "Insérer page (s)" apparaît.



Vous pouvez, à l'aide du clavier, entrer le nombre de pages vierges que vous souhaitez insérer. Dans un deuxième champ, your entrez la position d'insertion (numéro de page) puis spécifiez, en cliquant le champ correspondant, si l'insertion doit s'effectuer devant ou derrière la position indiquée. Si vous souhaitez récupérer la maquette de mise en page d'une page quelconque sur ces nouvelles feuilles, cliquez (video inverse) sur le champ "Mise en page". Il vous faut alors entrer le numéro de la page dont vous souhaitez récupérer la maquette dans le champ texte voisin. La valeur prédéfinie affichée dans chacun des champs est celle du numéro de la page courante.

Comme toujours, vous pouvez vous déplacer à votre gré à l'aide des touches de déplacement du curseur (flèche haute et fleche basse). Si vous ne souhaitez pas effectuer l'opération cliquez sur "ABANDON", sinon, vous pouvez confirmer

Chapitre VII - Page 12





vos entrées en cliquant "OK" ou en appuvant sur "Return". Si la maquette de la page que vous avez choisie comporte un cadre d'en-tête et/ou de bas de page, un message vous avertit que la présentation des pages situées après les pages insérées risque d'être modifiée. Vous pouvez alors interrompre l'opération en cliquant sur "ABANDON" ou confirmer son exécution en cliquant sur "OK". Si les nouvelles pages ne comportent pas de mise en page ou que cette dernière ne pas d'éléments de base, l'opération immédiatement exécutée

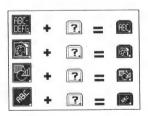






### Cadres

Dans cette partie du programme, vous trouvez toutes les fonctions nécessaires à l'ébauche d'une maquette de mise en page orientée cadres. Une description détaillée du concept de mise en page orientée cadres et de l'utilisation des fonctions correspondantes vous est proposée au chapitre III. Ce module comporte 7 boîtes de menus, ceci bien que seulement 4 icônes apparaissent sur la barre des sous-menus. En effet, avec la deuxième icône de la barre des sous-menus (symbole "point d'interrogation"), ce n'est pas une, mais quatre boîtes de menus différentes que vous pouvez sélectionner, ceci indépendamment du type de cadre. Chacun des quatre différents types de cadres: cadre texte, cadre graphisme bitmap, cadre graphisme vectoriel et cadre rotation de texte possède sa propre boîte de menus avec une fonction qui lui est spécifique. L'activation du point d'interrogation fait apparaître un des symboles associés à ces types de cadres. La figure ci-dessous illustre les associations correspondantes.







Pour les cadres lignes et les cadres figures qui ne possèdent pas leur propre icône, le point d'interrogation porte encore une signification supplémentaire. Si vous avez sélectionné l'un de ces types de cadres et que vous cliquez ensuite le symbole "point d'interrogation", vous commutez sur le mode correspondant (traitement des lignes et des surfaces) et vous pouvez entreprendre immédiatement tous les paramétrages. Le cliquage du symbole <sup>(2)</sup> provoque dono ici le même effet qu'un clic de l'icône correspondante du tableau de bord (voir chapitre VI,1)







#### 1) Fonctions de base des cadres

Dans cette hoîte de menus, vous trouvez les fonctions les plus importantes concernant: le choix du type de cadre, la création, le traitement et la suppression des cadres. Dans ce contexte, nous allons distinguer deux types d'opérations fondamentalement différentes: création et traitement de cadres (déplacer, agrandir, réduire, copier etc..). La commutation entre ces deux modes de travail peut s'effectuer de différentes manières. Tout d'abord en cliquant l'une des deux icônes associées à ces modes de travail (voir ci-dessous), ensuite en cliquant le bouton droit de la souris lorsque son curseur se trouve à l'intérieur de la fenêtre de travail. Notons que yous commutez automatiquement en mode "création de cadre" dès que vous sélectionnez un nouveau type de cadre. Si vous souhaitez traiter ou modifier un cadre, vous devez tout d'abord le sélectionner - ceci n'est possible qu'en mode traitement. Le mode de travail est indiqué par une forme différente du curseur de la souris

En mode "Créer cadre", le curseur se présente sous la forme d'une fleche. En mode "Modifier cadre", il prend la forme d'une main, index pointé, Lorsque vous sélectionnez un cadre, son type vous est alors indiqué dans la boîte de menus par l'affichage en vidéo-inverse de l'icône qui lui correspond. Certains types de cadres, (texte, graphisme vectoriel, graphisme bitmap) apparaissent à leur création comme des cadres vides. Vous pouvez les remplir à l'aide de la fonction importer (sous le menu déroulant "Menu") ou directement à partir du module de programme approprié. Par contre lorsque vous tirez un cadre "Ligne" ou un cadre "Surface", c'est d'abord la ligne ou la surface qui est crôée, et ceci indépendamment des paramétrages définis dans les parties de programme correspondantes de CALAMUS. Si vous souhaitez modifier ces parametres (forme, couleur, trame, etc), sélectionnez le module





correspondant à partir du tableau de bord. Du fait qu'un cadre se trouve toujours dans l'état sélectionné après sa création, les modifications de paramètres sont immédiatement appliquées. Il ne vous est donc pas nécessaire de commuter le mode de travail.







Cadres "Texte"

Lorsque vous avez sélectionné cette icône (affichage vidéo inverse), vous pouvez créer un cadre "Texte". Le mode de travail "Créer cadre" est alors activé automatiquement; inversement, octte icône sera automatiquement représentée en affichage normal lorsque vous cliquerez un texte en mode traitement. Une boite complète de menus est réservée aux cadres "Texte", celle-ci contient les fonctions spécifiques à ces cadres, lesquelles peuvent être appeices par l'intermédiaire du point d'interrogation lorsque cette icône est sélectionnée. Un cadre texte est tout d'abord vide. Vous pouvez le remplir par l'intermédiaire de la fonction "Importer" (sous le menu déroulant "Menu") ou à partir du module "Texte" (voir chapitre IV et IX)





Cadres "Ligne"

Lorsque vous avez sélectionné cette icône (affichage vidéo inverse), vous pouvez créer un cadre "Ligne". Le mode de travail "Créer cadre" est alors activé automatiquement, inversement cette icône sera automatiquement représentée en affichage normal lorsque vous cliquerez un texte en mode traitement.

Ce type de cadre ne dispose d'aucune boite de menus. Toutes les spécifications inhérentes à une ligne (spissieur, forme, couleur, trame, etc.) peuvent être définies à partir du module Ligne, lequel peut être sélectionné à partir de l'icône correspondante du tableau de bord ou, avec un cadre "Ligne" sélectionné, par l'intermédiaire du symbole 'point d'interroazion' voir chapitre VI, let X).

Lors du tirage d'un cadre ligne, une ligne est immédiatement tracée. La définition d'une ligne comme objet dans un cadre paraît à première vue répondre à un soucis de généralisation, mais la raison de ce choix est qu'en dehors des droites horizontales et verticales, CALAMUS permet également des diagonales, des lignes coudées et des courbes qui elles nécessitent un cadre pour enveloppe. En outre, la pratique vous convainera rapidemement que ce procédé qui consiste à limiter une ligne par un cadre en facilite le traitement. Le tirage de cadres "Ligne" présente de plus quelques spécificités par rapport au tirage d'autres cadres. Si par exemple, vous avez choisi à partir du module ligne une ligne verticale, horizontale, ou diagonale, ce n'est pas le cadre qui apparaîtra en premier mais une ligne verticale, horizontale ou diagonale. C'est seulememt au moment où vous aurez achevé le tirage du cadre que celui-ci deviendra apparent. Si par contre, vous avez choisi une ligne brisée ou courbe, le cadre lui servant d'enveloppe est alors tiré de manière classique. La ligne n'apparaît comme contenu de ce cadre que lorsque que celui-ci a été tiré.







### Cadres "Surface"

Lorsque vous avez sélectionné cette icône (affichage vidéo inverse), vous pouvez créer un cadre "Surface". Le mode de travail "Créer cadre" est alors activé automatiquement, inversement cette icône sera à nouveau automatiquement représentée en affichage normal lorsque vous cliquerez un cadre "Surface" en mode traitement.

Ce type de cadre ne dispose d'aucune boite de menus. Lors du tirage d'un cadre "Surface", vous générez tout d'abord une surface dont les propriétés (forme, modif de remplissage, contour, ombre, etc.) sont définies à partir du paramétrage courant du module Surface. La modification de ces paramètres peut être réalisée à partir de ce module, appelé à partir de l'icône correspondante du tableau de bord ou par l'intermédiaire du symbole 'point d'interrogation', avec un cadre surface sélectionné (voir chapitre VI,1 et XI.)



### Cadres "Graphisme vectoriel"

Lorsque vous avez sélectionné cette icône (affichage vidéo inverse), vous pouvez créer un cadre "Graphisme vectoriel". Le mode de travail "Créer cadre" est alors activé automatiquement, inversement cette icône sera de nouveau représentée en affichage normal lorsque vous cliquerez un cadre de ce type en mode traitement. Une boite complète de menus est réservée à ce type de cadre, celle-ci contient les fonctions spécifiques à ces cadres, lesquelles peuvent être appelées à partir du symbole 'point d'interrogation' de la barre des sous-menus, si cette icône a été sélectionnée. Un cadre "Graphisme vectoriel" est tout d'abord vide. Vous pouvez le remplir par l'intermédiaire de la fonction Importer (sous le menu déroulant "Menu"). Voir chapitre III et XII.)







Cadres "Graphisme bitman"

Lorsque vous avez sélectionné cette icône (affichage vidéo inverse), vous pouvez créer un cadre "Graphisme bitmap". Le mode de travail "Créer cadre" est alors activé automatiquement, inversement cette icône sera à nouveau représentée en affichage normal lorsque vous cliquerez un cadre de ce type en mode traitement. Une boite complète de menus est réservée à ce type de cadre, celle-ci contient les fonctions spécifiques à ces cadres, lesquelles peuvent être annelées nar l'intermédiaire du symbole 'point d'interrogation' de la barre des sous-menus, si cette icône a été sélectionnée. Un cadre "Graphisme bitmap" est tout d'abord vide, vous pouvez le remplir par l'intermédiaire de la fonction Importer (du menu déroulant "Menu").(Voir chanitre III et XII.)



### Grouper cadres

Cette fonction vous permet de regrouper un ensemble de cadres d'un type quelconque en un obiet unique, c.a.d. en un seul cadre. Le groupage de cadres peut s'effectuer de deux manières différentes. Vous pouvez soit cliquer cette icône et tirer un cadre venant entourer les obiets à regrouper, soit cliquer individuellemement chacun des cadres à regrouper (clic combine avec la touche "Shift"), puis cliquer ensuite normalement cette icone. Ces cadres ne peuvent alors plus être traités individuellement tant que vous n'avez pas désactivé leur groupage (voir ci-dessous). Si ce cadre contient par exemple un texte, celui-ci ne peut plus être modifié. Les modifications d'un groupe (réduire, agrandir, déplacer) s'appliquent simultanément à chacun des objets. Si vous souhaitez modifier un élément quelconque de ce groupe (texte, graphisme, etc), your devez d'abord dissocier le groupe (voir ci dessous).

Cette icone est automatiquement affichée en vidéo-inverse





dès que vous sélectionnez un groupe de cadres. Il n'existe aucune fonction spécifique associée à ce type de cadre.



Cette fonction vous permet de définir un ou plusieurs cadres d'un type quelconque comme élément(s) de base.

Ces cadres sont alors considérés comme un groupe. Il existé deux manières de constituer un groupe. Vous pouvez soit cliquer cette icône et ître un cadre venant entourer les objets à regrouper, soit cliquer individuellemement chacun des cadres à regrouper (ble combiné avec la touche "Shift"), puis cliquer ensuite normalement cette icône. Ces éléments de base apparaissent systématiquement sur chacune des pages jusqu'à ce vous en ayez défini de nouveaux sur une page quelconque.

Si vous avez choisi l'option "Double page" dans le formulaire "Format de page" (menu déroulant Page), les éléments de base définis sur une page gauche n'ont de signification que pour les pages gauches, la réciproque s'appliquant aux pages droites. Les cadres d'un type quelconque transformés en éléments de base ne peuvent plus êrte traités individuellement. Les modifications d'un groupe (réduire, agrandir, déplacer) s'appliquent simultanément à chacun des objets. Si vous souhaitez modifier un élément quelconque de ce groupe (texte, graphisme, etc), vous devez d'abord dissocier le groupe (voir ci dessous).

Cette icône est automatiquement affichée en vidéo-inverse dès que vous sélectionnez un groupe de cadres. Il n'existe aucune fonction spécifique associée à ce type de cadre.







Cadre Rotation de texte

Après avoir sélectionné cette icône (vidéo inverse), vous pouvez créer un cadre pour texte incliné. L'angle d'inclinaison défini est repris par le cadre (voir cirdessous). Si vous êtes en mode traitement et que vous avez sélectionné un cadre pour texte normal, vous pouvez ensuite le transformer en cadre pour texte incliné en cliquant cette icône.

Lorsque vous sélectionnez un cadre pour texte incliné en mode traitement, la sélection de cette icône s'effectue automatiquement, à partir du programme.

Les fonctions inhérentes à la rotation de texte sont rassemblées dans une boile de menus que vous pouvez sélectionner à partir du symbole "point d'interrogation" (fonctions spéciales pour les cadres), ceci à la condition que cette icône ait été sélectionnée. Un texte incliné peut, lui aussi faire partie d'un chainage de texte (piping) et être traité dans le module texte.

Dès que vous passez dans ce module, le texte apparaît dans sa position normale. C'est seulement en quittant ce module qu'il apparaît à nouveau incliné.







#### Détruire Groupe

Cette fonction vous permet de redécomposer un ensemble d'oité (groupe de cadres, cadre pour en-tête et bas de bas de page) en cadres individuels. Cette opération sert à la modification individuelle des éléments de ces cadres. Ces cadres pouvant être valables pour un grand nombre de pages, la décomposition de l'un d'entre eux peut entrainer d'enormes modifications dans la présentation de votre page.

PERDRE UN ENSEMBLE ENTETE/BAS	DE PAGE
La perte d'une ensemble entête/note de la présentation des pages suivantes et	
Perdre sur	
toutes les pages	
les pages précédentes	GRANDON
les pages suivantes	

Ce formulaire vous permet de sélectionner à la souris le champ d'application de la décomposition du groupe "entête et bas de page". Les options proposées sont: la page courante, toutes les pages, toutes les pages précédentes, toutes les pages suivantes. De plus, vous pouvez empécher la dissolution du cadre d'en-tête et de bas de page en cliquant sur "Abandoon".

L'effet de cette fonction sur les pages précédentes nécessite encore une précision: un cadre d'en-tête et de bas de page peut être effacé sur chaeune des pages où il apparaît et non pas seulement sur les pages où il a été défini.

Supposons, par exemple, que vous ayez créé un cadre d'entête et de bas de page à la page 1, puis que vous le







décomposiez à la page 5. Si dans le formulaire, vous cliquez le champ "page courante", le cadre d'en-tête et de page est maintenu pour les pages 1-4 ainsi que pour la page 6 et suivantes. Sur la page 5, vous obtenez une copie des différents cadres préalablement groupés dans le cadre pour en-tête et bas de page. Vous pouvez maintenant traiter ces cadres comme vous le désirez, et même les supprimer Vous pouvez donc définir les pages sur lesquelles les éléments de base devront être modifiés et celles sur lesquelles au contraire il demuerront inchangés.



#### Protection d'un cadre

Cette fonction vous permet de protéger n'importe quel cadre sélectionné contre toutes modifications (réduction, agrandissement, déplacement...) ou de supprinter cette protection. Lorsque vous sélectionnez un cadre protégé en mode traitement, l'affichage de cette icône s'inverse automatiquement. Si vous voulez supprimer cette protection, il vous suffit de cliquer à nouveau cette icône.



### Tirage proportionnel

Lorsque vous sélectionnez cette icône (vidéo inverse), vous pouvez protéger tous les cadres contre les modifications de dimensions non proportionnelles. Cette fonction modific l'aspect des cadres sélectionnés qui ne présentent alors plus que 4 points de prise (un à chacun des angles). Lorsque vous cliquez l'intérieur de l'un de ces points de prise en mode traitement, vous ne pouvez effectuer que des modifications proportionnelles des dimensions du cadre. Pour annuler cette protection, il vous suffit fout simplement de cliquer encore une fois cette icône.







### Créer cadre

Lorsque cette icône est sélectionnée (affichage vidéo inverse), vous êtes en mode "Crêer cadre". Vous pouvez sélectionner ce mode en cliquant l'icône ou en actionnant le bouton droit de la souris, son curseur étant situé à l'intérieur de la fenêtre (fonction commutative). Dans ce mode, le curseur de la souris apparaît sous la forme d'une flèche. Ce mode est automatiquement sélectionné par le programme (vidéo inverse), lorsque vous choisissez un nouveau type de cadre.



### Modification de cadre

Lorsque cette icône est sélectionnée (affichage vidéo inverse), ous étes en mode "modification de cadres". Vous pouvez sélectionner ce mode en cliquant l'icône ou en actionnant le bouton droit de la souris, son curseur c'ant situe à l'intérieur de la fentre (fonction commutative). Dans ce mode, le curseur de la souris apparaît sous la forme d'une main, index tendu.

Ce mode vous permet de sélectionner des cadres, de les déplacer, de les grouper, d'en modifier la taille ou encore de les supprimer (voir également chapitre III).







### Copie de cadres

Cette fonction vous permet de copier un ou plusieurs cadres de n'importe quel type. La copie apprirait dans la fenêtre, lègèrement décalè. Le ou les cadres doi vent préalablement avoir été sélectionnés. Un message d'inverrogation s'affiche, vous proposant le choix entre la copie rhysique ou virtuelle du cadre (pour chacun des cadres s'il s'agit de plusieurs cadres). Superficiellement vous ne faites aucune distinction entre ces deux modes. C'est seulement à partir du moment où vous souhaitez modifier le contenu du -adre d'origine que vous constatez que la copie virtuelle est également affectée par la modification alors que la ce pie physique, elle, n'est absolument pas touchée par les modifications apportées à l'original.

Dans le cas d'une copie virtuelle, nous avons seulement créé un nouveau cadre, dans lequel est représenté le contenu du cadre d'origine, alors que dans le cas d'une copie physique, nous avons créé un deuxième cadre, identique au premier mais totalement dissocié de celui-ci. Ce deuxième mode de copie occupe une place mémoire plus importante. Il est donc conscillé de travailler avec des copies virtuelles chaque fois que vous êtes sur de ne pas devoir les modificar ultérieurement. Les copies virtuelles acceptent égalemement les modifications de taillé et de format.



### Cadre derrière

Catte fonction permet de définir la position de deux cadres superposés. Lorsque vous cliquez cette icône, le cadre sélectionné est placé en arrière plan. Ceci est une aide au traitement des cadres mais permet aussi de défirir les objets qui doivent être visibles. Si par exemple, un graphisme bitmap se situe au-dessus d'un texte, ce dernier et caché. Si par countre, nous avons un texte au-dessus d'un graphisme bitmap ce dernier apparaît entre les caractères.







### Cadre devant

Cette fonction permet de définir la position de deux cadres superposés. Lorsque vous cliquez cette icône, le cadre selectionné est placé au premier plan. Ceci est une aide au traitement des cadres mais permet aussi de définir les objets qui doivent être visibles. Si, par exemple, un graphisme bitmap se situe au-dessus d'un texte, ce dernier est caché. Si par contre, nous avons un texte au-dessus d'un graphisme bitmap, ce dernier apparaît entre les caractères.



#### Effacer cadres

Lorsque vous cliquez cette icône, les cadres sélectionnés peuvent être effacés. Selon le paramètrage ("Paramètres divers" sous le menu déroulant "Divers"), l'affichage d'un message peut préalablement vous proposer l'abandon ou l'exécution de l'opération







2) Fonctions spéciales pour les cadres texte

Il vous est proposé dans cette boite de menus tout une série de fonctions d'aide pour le traitement des cadres. Celles-ci sont réparties en 3 groupes: dans le premier groupe, vous trouvez les fonctions nécessaires à la spécification des cadres texte; en dehors des cadres texte normaux, nous avons aussi des cadres de texte pour les notes de bas de page et pour les index. Le deuxieme groupe de fonctions vous permet de contrôler le flux du texte autour des graphiques ou des illustrations. Le troisième groupe contient toutes les fonctions nécessaires au contrôle du déversement du texte d'un cadre dans l'autre (anglaise; piping).



#### Cadres texte

Lorsque vous avez sélectionné cette icône (affichage vidéo inverse), vous pouvez créer un cadre texte pour le déversement d'un texte normal. Lorsque vous sélectionnez l'un de ces cadres en mode traitement, le type de cadre est indiqué par l'affichage de cette icône en vidéo inverse).

Tant qu'un cadre texte ne fait pas partic d'un chaînage de texte, le type de ce cadre peut être changé librement (cadre texte normal, cadre index, cadre notes de bas de page). Il vous suffit pour cela de sélectionner le cadre et de cliquer l'icone associée au type choisi. Seuls les Cadres texte peuvent être traités à partir de la fenêtre de travail ou de l'éditeur.







Cadres de notes de bas de page

Lorsque vous avez sélectionné cette icône, vous pouvez créer un cadre spécial pour notes de bas de page. Si vous avez marqué un bloc de texte, comme note de bas de page (voir chapitre IV et IX), ce bloc figurera dans le prochain cadre notes de bas de page disponible sur la même page ou sur l'une des pages suivantes. Lorsque vous sélectionnez l'un de ces cadres en mode traitement, le type de cadre est indiqué par l'affichage de cette icône en vidéo inverse. Les cadres notes de bas de page se distinguent en outre par un marquages pécial (voir figure).



La représentation de la note de bas de page dans le cadre qui lui correspond ne s'effectue pas automatiquement, mais par appel de la fonction "Recaleul/Index" (menu déroulant "fexte", voir chapttre XIV). De plus, les cadres notes de bas de page doivent être liés aux cadres texte auxquels ils se rapportent à l'aide de la fonction deversement du texte (voir ci-dessous). Vous avez aussi la possibilité de lier toute une série de cadres notes de bas de page en une chaine de textes et de relier cette chaine de notes de bas de page à une chaine de textes et de roller.

Tant qu'un cadre notes de bas de page ne fait pas partie d'une chaîne de texte, il peut être transformé en un autre type de cadre texte (Cadre texte, cadre index, cadre notes de bas de page). Il vous suffit pour cela de sélectionner le cadre, puis de cliquer l'icône correspondant au type de cadre texte souhaité.





Cadres index

Lorsque vous avez sélectionné cette icône, et que vous tirez un cadre texte, le cadre créé est un cadre index. Dans ce cadre, vous pouvez copier tous les bloes de texte, marqués "Inscription dans index" (voir chapitre IV). La récupération ne s'effectue pas automatiquement, mais par l'intermédiaire de la fonction Recalcul/Index" (menu déroulant "Texte", voir chapitre XIV). Si vous changez à nouveau de type de cadre après le calcul, le texte ainsi généré pourra ultérieurement être retravaillé à partir du module texte de CALAMIUS.



Lorsque vous sélectionnez à la souris un eadre index existant en mode traitement, cette icône automatiquement sélectionnée par le programme (vidéo inverse) vous indique le type de cadre texte sélectionné. Les cadres de notes de bas de page sont de plus repérès par un marquage spécial (voir figure). Les cadres d'index peuvent être liës à la fonction de déversement de texte (voir ci-dessous). Lors du calcul d'index, le programme recherche le prochain cadre index sur la page courante ou sur l'une des pages suivantes. Lorsqu'aucun cadre index n'est trouvé, la recherche est réinitailsée à la page 1. Si aucun cadre index n'est trouvé, aucun index n'est eréë.

Tant qu'un cadre index ne fait pas partie d'une chaine de texte, il peut fier transformé en un autre type de cadre texte (cadre texte, cadre index, cadre notes de bas de page). Il vous suffit pour cela de sélectionner le cadre, puis de cliquer l'icone correspondant au type de cadre texte souhaité.







### Texte sur image

Cette fonction vous permet, pour tous les cadres texte qui se chevauchent, d'annuler la dernière dérivation du texte commandé par les 3 fonctions décrites ci-dessous. Vous devez tout d'abord sélectionner le cadre texte souhaité, puis cliquer cette icône. Le formatage résultant du mode de dérivation de texte précédent est alors supprimé et le texte s'adapte à nouveau aux seules limites du cadre texte. Le cliquage de cette icône reste sans effet, si aucune dérivation du flux de text n'a été définie au roétable.

Texte formaté autour d'une image



Cette fonction vous permet de forcer le formatage d'un texte autour de n'importe quel type de cadre chevauchant un cadre texte. Vous devez tout d'abord sélectionner le cadre texte choisi à l'aide de la souris, puis cliquer cette icône qui s'affiche alors en vidéo inverse. Vous sélectionnez ensuite le où les cadres autour desquels le texte doit s'écouler. Pour cela, cliquez ces cadres tout en maintenant la touche Shift pressée. Si par la suite, vous cliquez une nouvelle fois cette icône, le texte est formaté autour des cadres que vous venez de sélectionner. Si le cadre se trouve être entièrement à l'intérieur du cadre texte, le texte coule le long de ses 2 cotés. Si le recouvrement n'est que partiel, le texte coule le long du coté libre. L'icône s'affiche alors à nouveau en vidéo normale. La dérivation du texte peut à nouveau être annulée à l'aide de la fonction "Texte sur image" (voir cidessus).







Texte coulé à droite

Cette fonction your permet de forcer le formatage d'un texte autour de n'importe quel type de cadre chevauchant un cadre texte. Vous devez tout d'abord sélectionner le cadre texte choisi à l'aide de la souris, puis cliquer cette icône qui s'affiche alors en vidéo inverse. Vous sélectionnez ensuite le ou les cadres autour desquels le texte doit couler. Ceci s'effectue en sélectionnant les cadres tout en maintenant la touche Shift pressée. Si par la suite, vous cliquez une nouvelle fois cette icône, le texte est formaté tout autour des cadres que vous venez de sélectionner. Si le cadre se trouve être entièrement à l'intérieur du cadre texte | c texte coule le long du coté droit du cadre supérieur. Si le recouvrement n'est que partiel, le texte coule le long du coté libre. L'icône s'affiche alors à nouveau en vidéo normal. La dérivation du texte peut à nouveau être annulée à l'aide de la fonction "Texte sur image" (voir ci-dessus).







### Texte coulé à gauche

Cette fonction vous permet de forcer le formatage d'un texte autour de n'importe quel type de cadre chevauchant un cadre texte. Vous devez tout d'abord sélectionner le cadre texte choisi à l'aide de la souris, puis cliquer cette icône qui s'affiche alors en vidéo inverse. Sélectionnez ensuite le ou les cadres autour desquels le texte doit couler (en maintenant la touche Shift pressée). Si par la suite, vous cliquez une nouvelle fois cette icône, le texte est formaté tout autour des cadres que vous venez de sélectionner. Si le cadre se trouve être entièrement à l'intérieur du cadre texte, le texte coule le long du coté gauche du cadre supérieur. Si le recouvrement n'est que partiel, le texte coule le long du coté libre. L'icône s'affiche alors à nouveau en vidéo normale. La dérivation du texte peut à nouveau être annulée à l'aide de la fonction "Texte sur image" (voir ci-dessus).







Déversement du texte (piping)

Cette fonction est la base même du "piping": le déversement du texte d'un cadre dans un autre. Elle permet de répartir un texte de n'importe quelle longueur dans un nombre correspondant de cadres. Cette répartition est dynamique, c'est à-dire qu'elle varie en fonction des modifications apportées à ces cadres (changement de taille, suppression, etc). Cette fonction ne peut être appelée que si un cadre texte a été sélectionné. Dans le cas le plus simple, il s'agit du premier cadre d'un texte, chargé de l'extérieur à partir de la fonction Importer, ou généré dans l'éditeur. Généralement ce texte ne tient pas dans le premier cadre sélectionné, cette situation vous est signalée par le signe de dépassement (une croix à la partie inférieure droite du cadre). Le texte doit alors être réparti entre plusieurs cadres. Pour cela, il vous faut tout d'abord sélectionner le cadre texte, puis appeler cette fonction. Si maintenant, vous déplacez le curseur de la souris dans la fenêtre, vous constatez qu'il a pris une nouvelle forme (voir figure). Nous appelerons ce curseur "curseur piping"



Le curseur de la fonction "Déversement du texte"

Nous pouvons maintenant réaliser n'importe quelles liaisons en cliquant successivement les cadres souhaites. Le texte se déverse à chaque fois dans le cadre sélectionné. Cette opération peut être répétée autant de fois que vous le désirez, et cela sur plusieurs pages.

La fonction de déversement du texte n'est applicable qu'en liaison avec des cadres texte non chainés, c.à.d. des cadres n'appartenant pas à une chaine de texte ou un cadre ne constituant pas le premier maillon d'une chaine de texte. Tous les cadres vers lesquels le texte doit être d'irigé doivent être vides, c.à.d. qu'ils ne doivent contenir aucun texte. Si





l'une de ces conditions n'est pas remplie, un message d'information est alors affiché et l'opération est abandonnée. Cette opération peut également s'appliquer à un cadre complètement vide que l'on relie ainsi à une chaine de texte. Si l'on importe un texte (fichier externe ou éditeur) dans le premier cadre de cette chaine, le texte coule automatiquement à travers l'ensemble des cadres de la chaine.

Les cadres de texte appartenant à une chaîne sont marqués d'une marque distinctive à leur partie supérieure gauche (ceci dans la mesure où il ne 4 sight pas du premier cadre de la chaîne) ou à leur partie inférieure droite (s'il ne s'agit pas précisément du dernier cadre de la chaîne). La figure suivante vous illustre ceci.

Late or "teme".

Increase vom an over i Audoron è centri celtre forfilishing e sidicio leve sity vom pouver a meritire ai ser un and e sidicio leve sity vom pouver a meritire ai ser un and e sidicio leve sidicio leve sidicio leve sidicio leve sidicio leve sidicio leve si ante vingui permitire si ante e si ante vingui permitire ai serie ci un un ante manifere permitire per si discontine si ai si discontine si ai si ante vingui permitire si ai serie si un un ante vingui permitire permitire del permitire del permitire del permitire del permitire del permitire permitire permitire del permitire permitire del permitire permitire permitire del permitire p

Débordement du texte

Texte déversé

dans le ou dans la ou les cadres les pages suivants suivantes





1×

Texte déversé une fois

Cette fonction permet de déverser le texte en une seule fois; cela signifie que le texte qui n'entre pas dans un cadre est dirigié vers un autre cadre. Les textes sont alors définitivement séparés; c'est-à-dire que l'augmentation de la taille du premier cadre ne provoque plus le retour automatique du texte vers ce cadre. Cette foncion peut done être utilisée pour séparer de longs textes en articles individuels qui pourront ensuite être traités comme des textes indérendants.

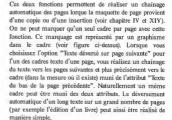
Cette fonction ne peut être appelée qu'après sélection d'un cadre texte. Si l'on déplace à nouveau le curseur dans la fenêtre du document, le curseur de al fonction "Dèversement du texte" apparaît et vous pouvez dès lors sélectionner le cadre texte dans lequel le texte doit être déversé.







Déversement du texte de la page précédente Déversement du texte vers la page suivante



Ces fonctions ne peuvent être exécutées que si vous avez préalablement sélectionné un cadre texte. Le cadre texte est alors pourvu de l'attribut "Bas de page précédente" ou "Texte déversé sur page suivante". Ceci est indiqué par l'affichage d'une marque graphique dans le cadre (voir figure ci-dessus). Ces seuls attributs ne permettent pas le chainage de texte, celui-ci n'est réalisé qu'à la copie de la maquette de la page.



Montrer le chaîange du texte

Cette fonction vous permet une visualisation graphique des liaisons entre les différents cadres. Ces liaisons sont représentés par des lignes qui sont visibles tant que cette icône reste sélectionnée. Si vous cliquez à nouveau sur cette icône, clle est déactivée (affichage normal) et les liaisons s'effacent









Insérer un cadre dans une chaîne

Cette fonction vous permet d'insérer un cadre texte vide dans une chaîne de texte. Pour cela, vous commencez par sélectionner un cadre texte vide, vous cliquez ensuite cette icione puis un cadre de la chaîne; le cadre vide vient alors s'insérer devant le cadre sélectionné. Supposons que 3 cadres texte figurent sur une page, les cadres a et b liés dans une chaîne de texte et un cadre e libre. Si vous sélectionnez le cadre e ct si vous cliquez ensuite le cadre b, le cadre c vient s'insérer dans la chaîne entre a et b. Le texte s'écoule de a vers e et dec vers h.



### Sortir un cadre d'une chaîne

Cette fonction vous permet d'extraire un cadre texte d'une chaine de texte. Pour exécuter cette fonction, vous devez tout d'abord sélectionner le cadre que vous souhaitez extraire de la chaine. Supposons que sur une page vous ayex 3 cadres a, b, et e liés dans une chaine de texte et que vous voulize extraire le cadre b de cette chaine; vous devez alors sélectionner le cadre b, puis cliquer cette icône. Le texte coule alors de a vers c tandis que b devient un cadre vide.







#### Coupure d'une chaîne de texte

Cotte fonction vous permet de couper une chaîne de texte en deux chaînes indépendantes l'une de l'autre. Pour exécuter cette fonction, vous devez tout d'abord sélectionner le cadre derrière lequel la coupure dois se faire. La séparation est réalisée dès que vous cliquez cette icône. Le retour du texte entre ces deux chaînes n'est plus possible dés lors que de la taille des cadres a été modifiée. Cette fonction est utilisée en particulier pour séparer un long texte en articles individuels qui pourront par la suite être traitis séparément.

Si la chaine à couper est liée à un cadre de notes de bas de page, un affichage vous propose de séparer ce cadre ou de couper la chaîne.







3) Fonctions spéciales pour cadres de graphiques vectoriels Dans cette boîte de menus, vous ne trouvez qu'une seule fonction. Celle-ci vous permet de rendre aux cadres de graphiques vectoriels leur taille dite idéale. Une fonction bien utile parce que CALAMUS vous permet de modifier à loisir la taille d'un cadre de graphisme vectoriel d'une manière simple par déformation du cadre, il peut donc en résulter d'importantes déformations ou disproportions. A ceci vient s'ajouter le fait qu'en règle générale, dans le cas d'un graphique vectoriel importé d'un autre programme, vous ne connaissez pas le rapport exact de la hauteur par rapport à la largeur. La fonction taille idéale de cette boîte de menus vous sert à reconstituer la taille originale et avant tout le rapport hauteur/jarseur.





Taille idéale

Pour exécuter cette fonction, un cadre de graphisme vectoriel doit tout d'abord être sélectionné. Si vous cliquez ensuite cette icône, le cadre de graphisme vectoriel est alors ramené à sa taille d'origine.







4) Fonctions spéciales pour cadres de graphismes bitmap. Dans cette boite de menus, vous trouvez toute une série de fonctions pour les cadres de graphismes bitmap ("graphismes orientés pixels") que vous avez importés d'autres programmes. Vous pouvez exécuter à l'aide de ces fonctions plusieurs optimisations de taille, influencer le rapport entre l'image et son cadre et donner à l'image un nom qui s'affiche dans le cadre aussi longtemps qu'aucune image n'a été chargée.

### Nom de l'image

Dans ce champ, vous pouvez entrer au clavier un nom d'image court, comme par exemple "figure 1", lequel apparait ensuite dans le cadre vide. Vous pouvez utiliser cette fonction pour désigner des illustrations qui ne seront chargées qu'ultérieurement ou encore des photos, illustrations que vous collerez plus tard sur votre page, etc... Pour exécuter cette fonction, vous devez tout d'abord avoir sélectionné un cadre de graphisme bitmap. Si d'autre part, vous sélectionnez en mode traitement un cadre de graphisme bitmap fous de l'apparent lorsque le cadre cet déjà rempli de son contenu et que précisément pour cette raison le nom n'apparait plus dans le cadre.







Optimisation de la trame

Cette fonction constitue une option supplémentaire aux fonctions décrites plus loin concernant l'optimisation de tailles d'images pour l'imprimante et l'écran. Lorsque cette fonction est sélectionnée (vidéo inverse), les tailles d'optimisation seront toujours définies par un entier, multiple voisin de la largeur actuelle; ce qui exclue les déformations et les effets de moire. Cette fonction permet en particulier de conserver au mieux la trame d'une image en demi ton. Si vous eliquez à nouveau cette icône, la fonction est désactivée. Chaque optimisation de taille est alors exécutée dans un rapport 1:1; de manière à ce qu'indépendamment du périphérique de sortie chaque point de l'image corresponde à un point en sortie.







Taille optimisée pour l'imprimante

Cette fonction vous permet d'optimiser la taille d'un graphisme bitmap pour le périphérique de sortie actif à ce moment. La taille d'optimisation est indépendante du support d'imprimante, chargé automatiquement démarrage de CALAMUS ou paramétré ultérieurement àpartir de l'option "Imprimer document" sous le menu déroulant "Menu". Pour exécuter cette fonction, vous devez tout d'abord avoir sélectionné un cadre de graphisme bitmap. Si vous cliquez cette icône, la taille du cadre de graphisme bitmap se trouve modifiée dans une échelle représentée par un nombre entier. Si l'option "Optimisation de la trame" (voir ci-dessus) est activée (vidéo inverse), la taille de l'image est définie de manière à ce qu'à chaque point de l'image corresponde le même multiple de points en X et Y sur le périphérique de sortie. Si par contre cette option est désactivée, l'image apparaîtra sur le périphérique de sortie dans un rapport 1:1. Chaque point de l'image (pixel) correspond alors à un point de l'imprimante.



#### Taille optimisée pour l'écran

Cette fonction vous permet d'optimiser la taille d'un graphisme bitmap pour l'affichage à l'écran. Pour pouvoir exécuter cette fonction, vous devez tout d'abord avoir sélectionné un eadre de graphisme bitmap. Si vous cliquez cette icone, la taille du cadre de graphisme bitmap se trouve modifiée dans une céhelle représentée par un nombre entier. Si 'l'option "Optimisation de la trame" (voir ci-dessus) est activée (vidéo inverse), la taille de l'image est définie de manière à ce qu'à chaque point de l'image corresponde le même multiple de points en X et Y à l'écran. Si par contre cette option est désactivée, l'image apparaîtra à l'écran dans un rapport 1:1. Chaque point de l'image (pixel) correspond alors à un point de l'écran en taille de représentation normale.







Image centrée dans le cadre

Cette fonction vous permet de définir indépendamment la taille de l'image et celle du cadre. Amenez tout d'abord l'image à la taille souhaitée. Si vous cliquez alors cette icône, (naturellement le cadre doit être sélectionné) vous pouvez réduire ou agrandir le cadre sans modifier la taille de l'image. Si le cadre est plus grand que l'image, celle-ci apparaît alors centrée dans son cadre; si elle est plus petite, il n'en apparaît alors qu'un extrait centré. Lorsque vous sélectionnez un cadre d'image pour lequel vous avez auparavant choisi cette option, l'icône est automatiquement sélectionné par le programme. Pour déselectionner cette option, vous devez cliquer à nouveau cette icône. L'image se réadapte alors automatiquement à la nouvelle taille de son cadre. De même, lorsque vous sélectionnez cette icone (vidéo inverse), l'icône située en dessous d'elle, "Taille de l'image indépendante de la taille du cadre", est simultanément sélectionnée



Taille de l'image indépendante de la taille du cadre

Cette fonction vous permet de définir indépendamment la taille de l'image et celle du cadre. Amenc zo tud d'abord l'image à la taille souhaitée, Si vous cliquez cette icône, (naturellement le cadre doit être sélectionné) vous pouvez réduire ou agrandir le cadre sans modifier la taille de l'image. Si le cadre est plus grand que l'image, celle-ci apparait alors dans le coin supérieur gauche du cadre; si elle est plus petite, seule la partie supérieure gauche apparait. Lors que vous sélectionnez un cadre d'image pour lequel vous avez auparavant choisi cette option, l'icône est automatiquement sélectionné par le programme. Pour désactiver cette option, vous devez cliquer à nouveau cette icône. L'image se réadapte automatiquement à la nouvelle taille de son cadre.







Découpe partielle de l'image

Cette fonction vous permez de réaliser une découpe partielle de l'image. Le cadre graphisme bitmap que vous voulez travailler doit tout d'abord être sélectionné. Cliquez ensuite cette icône, le curseur de la souris prend alors la forme d'une croix. Déplacez maintenant le curseur au point supérieur gauche de la partie que vous voulez découper et exercez un clic rapide au bouton gauche de la souris. Si maintenant, vous déplacez le curseur de la souris sur l'image, un cadre élastique accompagne le déplacement marquant ainsi la zone à découper. Un nouveau clic du bouton gauche fixe définitivement cette zone. Dans le cadre n'apparaît alors plus que la partie découpée, laquelle vient alors s'adapter à la taille du cadre; celle-ci peut également être ramenée à ses proportions d'origine à l'aide des fonctions d'optimisation. Il s'agit d'une découpe réelle car vous ne pouvez plus disposer de l'autre partie de l'image.







5) Fonctions de cadre spéciales pour rotation de texte

Dans cette boite de menus, vous trouvez des fonctions d'aide pour le règlage de l'inclinaison pour les cadres de texte incliné. Les cadres texte inclinés peuvent être crés ultérieurement à partir de cadres texte normaux en cliquant l'icône correspondante de la boite de menus "Fonctions de base pour les cadres" ou être créés au départ en tant que cadres texte incliné. Le texte d'un cadre pour texte incliné peut être une partie d'une chaîne de texte et être travaillé à volonté dans le module texte où il apparaît comme un texte normal.

Pour des raisons inhérentes aux techniques de programmation, le texte incliné peut apparaitre partiellement ou totalement hors de son cadre. En fait, seul le texte est incliné, son cadre, lui ne l'est pas. Pour sélectionner un texte incliné, là aussi, vous devez cliquer son cadre. Les modifications de taille apportée au cadre influent ésalement sur le formatage du texte incliné.



A.A

Degrés de rotation du texte

Dans ce champ, vous pouvez entrer au clavier le niveau d'inclinaison en degrés avec une précision d'un dixième de degré. L'inclinaison du texte ne s'effectue pas immédiatement, mais seulement au moment où vous cliquez l'icone "Inclinaison du cadre texte". Lorque vous cliquez d'actre pour texte incliné en mode traitement, l'angle d'inclinaison s'affiche alors dans ce champ.









Cette fonction vous permet de retransformer un cadre pour texte incliné en cadre texte normal. Pour exécuter cette fonction, le cadre pour texte incliné doit tout d'abord être sélectionné. Si vous cliquez alors cette icône, le texte est redressé.

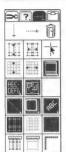


#### Incliner cadre texte

Cette fonction vous permet d'incliner le texte d'un angle préalablement défini. Pour utiliser cette fonction, il vous faut tout d'abord sélectionner un cadre pour texte incliné. Un clie de cette icône permet alors d'exécuter la rotation définie. Cette fonction vous permet de la même façon de modifier l'inclinaison d'un texte en entrant l'inclinaison en degrés dans le champ correspondant puis en cliquant cette icône.







----

#### 6) Lignes d'aide

Dans cette boite de menus, vous trouvez un grand nombre de fonctions d'aide pour la construction de votre maquette. Vous pouvez définir différentes sortes de lignes et de grilles d'aide que vous pouvez munir d'une fonction de "snap" (magnétisme); ceci signifie qu'après sa création ou sa modification, un cadre, viendra automatiquement s'aligner sur la ligne d'aide la plus proche. Vous pouvez de plus activer des réglettes graduées et un curseur réticulaire. Vous pouvez de stypes de cadres individuellement, ce qui par exemple dans un cas de contenus complexes accélère considérablement la reconstitution de la pase à l'écran.

#### Placer les lignes d'aide verticales

Lorsque vous avez sélectionné cette icône (vidéo inverse), vous pouvez placer sur votre page autant de lignes d'aide verticales que vous le désirez. Lorsque vous déplacez le curseur de la souris dans la fenêtre du document, ce curseur prend alors la forme d'une croix; chaque clic genêre une ligne d'aide verticale.

#### Placer les lignes d'aide horizontales

orsque vous avez sélectionné cette icône (vidéo inverse), vous pouvez placer sur votre page autant de lignes d'aide horizontales que vous le désirez. Lorsque vous déplacez le eurseur de la souris dans la fenêtre du document, ce curseur prend alors la forme d'une croix; chaque clic génère une ligne d'aide horizontale.

Chapitre VIII-6 Page 36







Effacer les lignes d'aide

Lorsque vous avez sélectionné cette icône (vidéo inverse), vous pouvez effacer sur votre page des lignes d'aide horizontales et horizontales. Il vous suffit pour cela d'approcher le curseur de la souris, qui a la forme d'une croix, de la ligne que vous voulez supprimer et de cliquer le houton pauche de la souris 1 liene d'aide est alors effacés.



Lignes d'aide verticales magnétisées

(fonction d'alignement vertical)

Lorque vous avez sélectionné cette icône (vidéo inverse), la fonction d'alignement vertical automatique est activée. Lors de la création ou de la modification de la taille d'un cadre, les lignes horizontales du cadre viennent s'aligner automatiquement sur la ligne d'aide horizontale a plus proche. Si vous faites déborder un cadre, la ligne supérieure de celui-ci revient automatiquement s'aligner sur la ligne d'aide horizontale la plus proche. Pour désactiver cette fonction, il vous suffit de cliquer à nouveau cette icône qui repasse aussitôt en affichage normal.



Lignes d'aide horizontales magnétisées

(fonction d'alignement horizontal)
Lorsque vous avez sélectionné cette icône (vidéo inverse), la
fonction d'alignement horizontal automatique est activée.
Lors de la création ou de la modification de la taille d'un
cadre, les lignes verticales du cadre viennent s'aligner
automatiquement sur la ligne d'aide verticale la plus proche.
Si vous faites déborder un cadre, la ligne gauche de celui-ci
revient automatiquement s'aligner sur la ligne d'aide

revient automatiquement s'aligner sur la ligne d'aide verticale la plus proche. Pour désactiver cette fonction, il vous suffit de cliquer à nouveau cette icône qui repasse aussitot en affichage normal.







Grille d'aide verticale magnétisée (fonction d'alignement vertical sur la grille)

Lorsque vous avez sélectionné cette icône (video inverse), la fonction d'alignement vertical automatique sur la grille est activée. Lors de la création ou de la modification de la taille d'un cadre, les lignes horizontales des cadres viennent s'aligner automatiquement sur la ligne horizontale la plus proche de la grille d'aide. Si vous faites déborder un cadre, la ligne horizontale supérieure de celuici revient automatiquement s'aligner sur la ligne horizontale la plus proche de la grille d'aide. Pour désactiver cette fonction, il vous suffit de cliquer à nouveau cette ione qui repasse aussitot en affichase normal.



Grille d'aide horizontale magnétisée

(fonction d'alignement horizontal sur la grille)

Lorsque vous avez sélectionné cette icône (vidéo inverse), la fonction d'alignement horizontal automatique sur la grille est activée. Lors de la création ou de la modification de la taille d'un cadre, les lignes verticales des cadres viennent s'aligner automatiquement sur la ligne verticale la plus proche de la grille d'aide. Si vous faites déborder un cadre, la ligne verticale gauche de celui-ci revient automatiquement s'aligner sur la ligne verticale la plus proche de la grille d'aide. Pour désactiver cette fonction, il vous suffit de cliquer à nouveau cette icône qui repasse aussicié en affichage normal.



Réticule

Lorsque vous avez sélectionné cette icône (vidéo inverse). Un réticule aux dimensions de la fenêtre du document remplace le curseur normal de la souris. Ceci permet un positionnement très précis des cadres en liaison avec les réglettes graduées (voir ci-dessous). Pour désactiver le réticule, cliquez cette icône une nouvelle fois. Elle passe alors en xiédo normale.

Chapitre VIII-6 Page 38







Cadres pour en-têtes et bas de page (visibles/non visibles)

Cette icône se trouve normalement en état sélectionné (vidéo inverse). Si vous la désélectionnez par un nouveau clic, les cadres d'en-tétes et de bas de page n'apparaissent plus sur votre document. Ceci peut dans certaines circonstances permettre une reconstruction de la page beaucoup plus rapide. Un nouveau clic de cette icône suffit pour réactiver l'option cadres d'en-têtes et de bas de page visibles.



#### Cadres texte (visibles/non visibles)

Cette icone se trouve normalement en état sélectionné (vidéo inverse). Si vous la désélectionnez par un nouveau clic, les cadres texte n'apparaissent plus sur votre document. Ceci peut dans certaines circonstances permettre une reconstruction de la page beaucoup plus rapide. Un nouveau clic de cette icone suffit pour réactiver l'option cadres texte visibles.



#### Cadres graphisme (visibles/non visibles)

Cette icône se trouve normalement en état sélectionné (vidéo inverse). Si vous la désélectionnez par un nouveau clie, les cadres graphisme n'apparaissent plus sur votre document. Ceci peut dans certaines circonstances permettre une reconstruction de la page beaucoup plus rapide. Un nouveau clie de cette icône suffit pour réactiver l'option cadres graphisme visibles.



#### Cadres ligne (visibles/non visibles)

Cette isone se trouve normalement en état sélectionné (vidéo inverse). Si vous la désélectionnez par un nouveau clic, les cadres ligne n'apparaissent plus sur votre document. Ceci peut dans certaines circonstances permettre une reconstruction de la page beaucoup plus rapide. Un nouveau clic de cette icône suffit pour réactiver l'option cadres ligne visibles.







#### Cadres surface (visibles/non visibles)

Cette icone se trouve normalement en état sélectionné (vidéo inverse). Si vous la désélectionnez par un nouveau clic, les cadres surface n'apparaissent plus sur votre document. Ceci peut dans certaines circonstances permettre une reconstruction de la page beaucoup plus rapide. Un nouveau clic de cette icone suffit pour réactiver l'option eafres surface visibles.



#### Cadres texte incliné (visibles/non visibles)

Cette icône se trouve normalement en état sélectionné (vidéo inverse). Si vous la désilectionnez par un nouveau clie, les cadres texte incliné n'apparaissent plus sur votre document. Ceci peut dans certaines circonstances permettre une reconstruction de l'image de la page beaucoup plus rapide. Un nouveau clie de cette icône suffit à réactiver l'ortion cadres texte incliné visible.



#### Lignes d'aide visibles/invisibles

Lorsque vous sélectionnez cette option (vidéo inverse), les lignes d'aide sont visibles sur votre document. Si vous cliquez à nouveau cette icône, la fonction est désactivée (vidéo normale) et les lignes d'aide ne sont plus visibles.



#### Grilles d'aide visibles/invisibles

Lorsque vous sélectionnez cette option (affichage vidéo inverse), les grilles d'aide sont visibles sur votre document. Si vous cliquez à nouveau cette icône, la fonction est désactivée (vidéo normale) et les grilles d'aide ne sont plus visibles.







Contours de Cadres (visibles/non visibles)

Cette icone se trouve normalement en état sélectionné (vidéo inverse). Les limites des cadres sont représentées sur votre document par des lignes pointillées. Si vous cliquez cette icone, la fonction est alors désactivée et les limites des cadres n'apparaissent plus sur votre document. Un nouveau clic de cette icône réactive cette fonction et les limites des cadres réapparaissent.







Lignes d'aide de multicolonnage

Lorsque vous sélectionnez cette icône, le formulaire "Multicolonnage" s'affiche à l'écran.



Ce formulaire, vous sert à définir votre propre grille en lignes et en colonnes. Vous entrez au clavier le nombre de lignes et le nombre de colonnes ainsi que les intervalles entre les lignes et les colonnes. De plus, vous pouvez également en définir la bordure supérieure et inférieure ainsi que la bordure droite et gauche. Vous vous déplacez d'un champ de paramétrage à l'autre en utilisant les touches de déplacement (flèche haute) (flèche basse). Les entrées peuvent être confirmées par un clic sur "OK" ou par un (Return); les lignes ainsi définies sont alors crées. Si vous ne souhaitez pas confirmer vos entrees, vous devez alors cliquer "ABANDON". Les lignes d'aide ainsi generées ne sont visibles que si la fonction "Lignes d'aide visibles" est activée. Les fonctions de snap (magnétisme) pour ces lignes sont activées par appel de la fonction "lignes verticales magnétiques" (pour les colonnes) et "Lignes horizontales magnétiques" (pour les lignes).







Définition de la grille d'aide

Le formulaire "définition de la grille" s'affiche dès que vous sélectionnez cette icône.

## INSTALLER LES LIGNES D'AIDE

Distance horizontale: 1.88 cm Distance verticale: 1.88 cm

OK ABANDON

Ce formulaire vous permet sculement de définir la l'espacement horizontal et vertical entre les lignes d'une grille d'aide. Les paramètres sont entrés au clavier et doivent être confirmés par un elle sur "OK" ou par un Return; la grille d'aide est alors définie.

Si vous ne souhaitez pas confirmer vos entrées, vous devez alors cliquer "ABANDON". La grille d'aide ainsi genérée n'est visible que si la fonction "Grille d'aide visible/non visible" est activée. Les fonctions de snap (magnétisme) pour ces lignes sont activées par appel des fonction "Lignes verticales magnétiques" et "Lignes horizontales magnétiques".

#### Règlette graduce activée/désactivée

Lorsque vous cliquez cette icône (affichage vidéo inverse) une règlette avec des graduations prédéterminées apparait à la bordure supérieure et la bordure gauche de la fenètre. Les graduations peuvent être définies en ineh (pouces), en centimètres, en pica et en ciécno, cec i a partir de l'item "Format de la page" du menu déroulant "Page". Si vous cliquez à nouveau cette icône, la fonction est désactivée et les règlettes disparaissent.







7) Mémoires de stockage temporaire des cadre (clipboards)

Cette boite de menus rassemble toutes les fonctions nécessaires à la gestion des 5 mémoires de stockage intermédiaire des cadres (dipboards). Ces mémoires intermédiaires vous permettent le déplacement et la copie de cadres de tous types entre différentes pages ou différents documents. Le contenu de ces mémoires intermédiaires est indiqué graphiquement dans ces boites de menus par la représentation du coin supérieur gauche du cadre correspondant.



#### Cadres de mémoires intermédiaires 1 - 5

Le contenu de ces mémoires intermédiaires est indiqué graphiquement dans ces boites de menus par la représentation du coin supérieur gauche du cadre correspondant. Certaines opérations (voir ci-dessous) nécessitent la sélection de l'un de ces 5 clipboards. Cec s'effectue comme d'habitude par un clie avec le curseur de la souris; le contenu du clipboard est alors représenté en affichage vidéo inverse.







Déplacement d'un cadre de la page vers le clipboard

Cette fonction vous permet d'enlever un cadre d'une page et de le déposer dans le clipboard. Le cadre doit auparavant avoir été sélectionné. Si vous cliquez alors cette icône, le cadre est effacé de la page et apparaît dans la mémoire de stockage intermédiaire sélectionnée. Si vous avez omis de sélectionner le clipboard, le programme choisi le premier d'entre eux qui est disponible. Si aucun d'entre eux n'est libre, un message vous en informe et l'opération est interrompue. Vous devez alors commencer par sélectionner un clipboard. Si le clipbord que vous choisissez est déjà occupé, un message d'alerte vous demandes i vous souhaites

malgré tout poursuivre l'opération; dans l'affirmative, le



Déplacement du cadre d'un clipbord vers la page

contenu précédant est alors perdu.

Cette fonction vous permet d'extraire un cadre du clipboard et de le placer sur une page. Le clipboard doit auparavant avoir été sélectionné. Si vous cliquez alors cette icône, le cadre est effacé du clipboard et apparaît sur la page à sa position d'origine, celle qu'il occupait avant d'avoir été placé fans le clipboard. Vous avez bien entendu la possibilité de le replacer ultérieurement où vous voulez en mode traitement.







Effacement d'un cadre stocké dans un clipboard

Cette fonction vous permet de supprimer un cadre d'un clipboard. Ces cadres sont alors irrémédiablement effacés. Pour effectuer cette opération, vous devez tout d'abord sélectionner un clipboard. Si vous cliquez ensuite cette icône, un message apparait (selon la définition de l'item Paramètres divers du menu Divers) et vous propose soit de confirmer soit d'interronmer (poération.



Copie d'un cadre de la page vers le clipboard

Cette fonction vous permet d'enlever un cadre d'une page et de le déposer dans le clipboard. Lors de cette opération, le cadre est maintenu dans la page. Pour exécuter cette opération, le cadre doit auparavant avoir été sélectionné. Si vous cliquez cette icône, le cadre est alors recopié dans le clipboard, le programme choisi le premier d'entre cux qui est disponible. Si aucun d'entre cux qui est disponible. Si aucun d'entre cux fue si fue programme choisi le premier d'entre cux qui est disponible vous choisissez est déjà occupe, un message vous choisissez est déjà occupe, un message d'alerte vous demande si vous souhaitez malgré tout poursuivre l'opération; dans l'affirmative, le contenu précédant est alors irrémédiablement perdu.







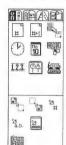
Copie d'un cadre d'un clipboard vers la page

Cette fonction vous permet de copier le contenu d'un clipboard sur la page courante. Le clipboard doit auparavant étre sélectionné (affichage vidéo inverse). Si vous cliquez ensuite cette icône, la copie apparaît alors sur la page en son emplacement d'origine, c'est-à-dire à la place qu'il occupait avant d'avoir été placé dans le clipboard. Vous avez bien entendu la possibilité de le replacer ultérieurement où vous vous voulez, ceci en mode traitement.





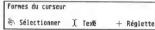
## AGENCEMENT DU TEXTE MARIE



Traitement de texte et mise en nage

Cette partie de CALAMUS rassemble toutes les fonctions de traitement de texte au sens général du terme ainsi que les fonctions nécessaires à l'agencement du texte dans votre page. Une introduction générale sur les canacités de traitement de texte de CALAMIIS et l'utilisation de ces fonctions, vous est proposée au chapitre IV.

Ce module comporte 8 boîtes de menus, affectées aux différents groupes de fonctions, avec toutefois quelques inévitables chevauchements dus à un manque de place. Il vous faut avant tout assimiler les différentes formes que peut prendrer le curseur de la souris en liaison avec l'ensemble des fonctions de traitement de texte



La forme type est représentée ici par la main, index pointé. Ce mode vous permet la sélection des cadres texte. Des qu'il se trouve au-dessus d'un cadre sélectionné, le curseur peut prendre deux formes possibles, correspondant chacune à un mode de travail bien défini: tout d'abord la forme "curseur texte" pour le traitement direct du texte. puis le curseur en forme de croix pour le traitement des réglettes texte. La commutation entre ces deux modes de travail peut s'effectuer à g'importe quel moment par l'intermédiaire d'un clic du bouton droit de la souris. Nous allons vous résumer ci-après les notions élémentaires concernant ces deux types de curseurs.

Ce module de traitement de texte comporte également un éditeur de texte rapide possédant sa propre fenêtre et pour lequel les instructions d'utilisation vous seront présentées au paragraphe 9 du présent chapitre. Une grande partie des fonctions commandées à partir des boîtes de menus peut



## AGENCEMENT DU TEXTE MARIE

être utilisée indistinctement dans la fenêtre du document ou dans la fenêtre de l'éditeur. Lors de la description de l'une de ces fonctions, nous vous préciserons à chaque fois si l'utilisation de cette fonction est en rapport avec la fenêtre du document. la fenêtre de l'éditeur, ou avec les deux fenêtres.

#### 1) Fonctions texte générales

Les ionnes de cette boite de menus servent essentiellement al'insertion de fonctions spéciales dans le texte. Parmi cellesci, nous trouvons: l'insertion de numéros de pages et de chapitres, de l'heure et de la date ainsi que le marquage des enregistrements d'index et de notes de bas de page. C'est de plus à partir de cette boite de menus que vous pouvez appeler l'éditeur de texte de CALAMUS.

Insérer le numéro de la page courante

Cette fonction vous permet d'insérer le numéro de la page courante dans le texte. Comme pour toutes les opérations d'insertion, il faut tout d'abord positionner le curseur à la position d'insertion souhaitée ou marquer un bloe. Le bloc marqué sera effacé de la page et remplacé par l'insertion.

Le numéro de page inséré n'est visible que si vous avez déjà entré un numéro de page pour la page courante dans le formulaire "Numérotation de page" (menu déroulant "Page", voir chapitre XIII). Les modifications ulférieures de la valeur de départ ou du mode de numérotation ne sont pas automatiquement reprises dans le texte mais doivent être effectuées a l'aide de la fonction "Recaleul/Index." (sous le menu déroulant "Texte", voir chapitre XIV). Le même principe s'applique lorsque suite à des insertions de pages, la numérotation n'est plus valable. Cette fonction peut aussi bien être utilisée dans la fenêtre du document que dans celle de l'éditeur.

#





Insérer le numéro de la nage suivante

Cette fonction vous permet d'insérer le numéro de la page suivante dans le texte. Comme pour toutes les opérations d'insertion, il faut d'abord positionner le curseur à la position d'insertion souhaitée ou marquer un bloc. Le bloc marqué sera effacé de la page et remplacé par l'insertion.

Le numéro de page inséré n'est visible que si vous avez déjà entré un numéro de page pour la page suivante dans le formulaire "Numérotation de page" (menu déroulant "Page", voir chapitre XIII). Les modifications ultérieures de la valeur de départ ou du mode de numérotation ne sont pas automatiquement reprises dans le texte mais doivent être effectuées par l'intermédiaire de la fonction "Recalcul/Index" (sous le menu déroulant "Texte", voir chapitre XIV). Le même principe s'applique lorsque par suite d'insertions de pages, la numérotation n'est plus valable. Cette fonction peut aussi bien être utilisée dans la fenêtre du document que dans celle de l'éditeur.



Déversement forcé du texte dans le cadre suivant

Cette fonction vous permet d'insérer un caractère de commande dans le texte, forcant le déversement du texte dans le cadre suivant. Comme pour toutes les opérations d'insertion, il faut d'abord positionner le curseur à la position d'insertion souhaitée ou marquer un bloc. Le bloc marqué sera effacé de la page et remplacé par l'insertion. Cette fonction peut aussi bien être utilisée dans la fenêtre du document que dans celle de l'éditeur.





#### Insérer l'heure

Cotte fonction permet l'insertion automatique de l'heure actuelle dans le texte. Comme pour toutes les opérations d'insertion, il faut d'abord positionner le curseur à la position d'insertion souhaitée ou marquer un bloe. Le bloc marqué sera effacé de la page et remplacé par l'insertion. Cette fonction peut aussi bien être utilisée dans la fenêtre du document que dans celle de l'éditeur.



#### Insérer la date

Cotte fonction permet l'insertion automatique de la date actuelle dans le texte. Comme pour toutes les opérations d'insertion, il faut d'abord positionner le curseur à la position d'insertion souhaitée ou marquer un bloc. Le bloc marqué sera effacé de la page et remplacé par l'insertion. Cette fonction peut aussi bien être utilisée dans la fenêtre du document que dans celle de l'éditeur.





Césure d'un bloc de texte

Cette fonction permet un formatage avec césure, appliqué à un bloc de texte marqué dans le cadre ou au texte du cadre entier.

Le texte peut déià être pourvu de la césure au moment de son importation dans CALAMUS si la fonction correspondante (voir paragraphe 3 de ce chapitre ) est activée. Si l'option de césure est désactivée au moment de l'importation du texte ou de sa saisie dans l'éditeur de CALAMUS, la césure peut encore être réalisée ultérieurement par l'intermédiaire de cette icône. Seules peuvent être insérées les options de césure visibles qui seront utilisées lors du formatage du texte. Toutes les options de césure peuvent être rendues visibles par activation de l'affichage des codes de contrôle (voir paragraphe 9 de ce chapitre) et être traitées dans l'éditeur de texte. Vous pouvez de plus entrer des options de césure préférentielles (aussi bien dans la fenêtre du document que dans l'éditeur) par la combinaison des touches "Control" + "-". Cette fonction peut seulement être utilisée dans la fenêtre du document



1.2.3

Insérer le numéro du chapitre

Cette fonction permet d'insèrer le numéro du chapitre courant dans le texte. Comme pour toutes les opérations d'insertion, il faut d'abord positionner le curseur à la position d'insertion souhaitée ou marquer un bloc. Le bloc marqué sera effacé de la page et remplacé par l'insertion. Un clic de cette icône provoque d'abord l'affichage du formulaire "Nouveau No de chapitre"



Dans ce formulaire, vous pouvez entrer au clavier le niveau de numérotation souhaité. CALAMUS autorise une numérotation de chapitres sur 7 niveaux. Le type, (lettres, ainsi que chiffres arabes et romains) et la valeur d'origine de la numérotation peuvent être définis individuellement pour les 7 niveaux à partir du formulaire "Numérotation des chapitres" (sous le menu déroulant "Page", voir chapitre XIII). L'entrée représente le numéro de chapitre avec sa profondeur d'insertion; la dernière position du numéro de chapitre étant automaliquement incrémentée de un. Pour que l'insertion du code de contrôle pour la numérotation des paragraphes soit effective, il faut confirmer vos entrées par un clies ur OK ou par un Return.

Scules, la valeur de départ du compte des chapitres et la profondeur choise sont visibles, les numéros de chapitres courants ne viennent s'insérer en remplacement de cette valeur de départ qu'à partir de la fonction "Recaleul/Index" (menu déroulant "Texte", voir chapitre XIV). Cette fonction peut aussi bien être utilisée dans la fenêtre du document que dans celle de 'éditeur.





La chasse manuelle (kerning)

Lorsque vous cliquez cette icône, le formulaire "Chasse manuelle" s'affiche



Ce formulaire a pour seule fonction de vous signaler la possibilité d'un tratiement qui ne peut être exécuté qu'au clavier. Lorsque vous avez placé le curseur texte à une position queleonque du texte, la partie de texte située immédiatement derrière le curseur peut être décalée par pas de 0,1 point, dans les 4 directions, par l'intermédiaire de l'une des touches de déplacement, combinée avec le maintien de la touche Shift. Le texte peut être décalé avec un pas plus important, lorsque vous maintenez la touche contrôle enfoncée. Cette fonction vous permet par exemple de réaliser l'ajustement précis d'un titre ou le positionnement d'un terme dans une formule.

La chasse manuelle n'est utilisable que dans la fenêtre du document







#### Ouvrir l'éditeur

Le clic de cette icône provoque l'ouverture de la fenêtre de l'éditeur de texte de CALAMUS. Si vous avez préalablement sélectionné un cadre texte, le contenu du bloc sélectionné apparaît dans l'éditeur, où vous pouvez travailler sur le texte. Si aucun cadre n'a été sélectionné, la fenêtre de l'éditeur reste vide et vous pouvez par exemple saisir un nouveau texte



Vous pouvez travailler alternativement dans l'éditeur et dans la fenêtre du document. Pour passer d'une fenêtre à l'autre, il suffit de cliquer la fenêtre correspondante. Notez toutefois que les modifications entreprises dans l'éditeur n'ont d'influence sur votre page que si vous renvoyez le texte modifié vers votre page. De même, toute modification effectuée dans la page n'a aucun effet sur le texte se trouvant dans l'éditeur. Ici, le texte modifié dans votre page doit être renvoyé vers l'éditeur. Pour plus de détails sur le travail avec l'éditeur voir paragraphe 9 du présent chapitre.



## AGENCEMENT DU TEXTE MARE



Insérer le Numéro de la page précédente

Cette fonction vous permet d'insérer dans le texte le numero de la page d'où est issue la chaîne de texte de la page courante. Comme pour toutes les opérations d'insertion, il faut d'abord positionner le curseur à la position d'insertion souhaitée ou marquer un bloc. Le bloc marqué sera alors effacé de la page et remplacé par l'insertion. Le numéro de page inséré n'est visible que si vous avez déjà entré un numéro de page pour la page correspondante dans le formulaire "Numérotation de page" (menu déroulant "Page", voir chapitre XIII). Les modifications ultérieures de la valeur de départ ou du mode de numérotation ne sont pas automatiquement dans le texte mais doivent être effectuées à partir de la fonction "Recalcul/Index" (sous le menu déroulant "Texte", voir chapitre XIV). Le même principe s'applique lorsque, suite à des insertions de pages, la numérotation n'est plus valable.

Cette fonction peut aussi bien être utilisée dans la fenêtre du document que dans celle de l'éditeur.



# AGENCEMENT DU TEXTE BEAR



Insérer le numéro de la page suivante

Cette fonction vous permet d'insérer dans le texte le numéro de la page dans laquelle la chaîne de texte de la page courante doit être déversée. Comme pour toutes les opérations d'insertion, il faut d'abord positionner le curseur à la position d'insertion souhaitée ou marquer un bloc. Le bloc marqué sera alors effacé de la page et remplacé par l'insertion. Le numéro de page inséré n'est visible que si vous avez déià entré un numéro de page, pour la page correspondante, dans le formulaire "Numérotation de page" (menu déroulant "Page", voir chapitre XIII). Les modifications ultérieures de la valeur de départ ou du mode de numérotation ne sont pas reprises automatiquement dans le texte mais doivent être effectuées par l'intermédiaire de la fonction "Recalcul/Index" (sous le menu déroulant "Texte", voir chapitre XIV). Le même principe s'applique lorsque, par suite d'insertions de pages, la numérotation n'est plus valable

Cette fonction peut aussi bien être utilisée dans la fenêtre du document que dans celle de l'éditeur.

₹

Renvoi de page

Cette icône sera utilisée dans une version future de

M b

Renvoi de chapitre

Cette icône sera utilisée dans une version future de CALAMUS.





Entrée de notes de bas de page

Cette fonction vous permet de définir un bloc de texte préalablement marqué à l'aide du curseur texte (affichage vidéo inverse) comme note de bas de page. Le bloc marqué disparait du texte et est remplacé par un numéro de note de bas de page. Vous pouvez ensuite, à partir de la fonction "Recaleul/Index" sous le menu déroulant "Texte", voir chapitre XIV), formater le bloc de texte ainsi défini dans des cadres "Notes de bas de page" (voir chapitre VIII,2) reliés au texte principal par chainage. Cette fonction ne peut être utilisée que dans la fenêtre du document.



#### Inscription dans l'index

Cette fonction vous permet de définir un bloc de texte préalablement marqué à l'aide du curseur texte (affichage vidéo inverse), comme entrée d'index. Apparaît alors une boite d'alerte, vous demandant si le bloc marqué doit figurer seulement dans l'index, ou également dans le texte principal.



Si vous répondez en cliquant "non", le bloc de texte marqué disparait du texte. Vous pouvez ensuite, à partir de la fonction "Recalcul/Index" (sous le menu déroulant "Texte", voir chapitre XIV), formater le bloc ainsi défini dans des cadres index (voir chapitre VIII,2). Cette fonction ne peut être utilisée que dans la fenêtre du document.



### AGENCEMENT DU TEXTE REPART





2) Vue d'une fonte

Cette boite de menus présente les signes appartenant à la police de caractères momentanément sélectionnée (voir paragraphe 5 de ce chapitre). La vue complète de l'ensemble des caractères d'une police ne tenant pas dans une seule boite de menus, la présentation s'étend sur plusieurs "pages" que vous pouvez feuilleter à votre gré. Cette vue d'ensemble ne sert pas uniquement à vous informer sur les signes contenus dans une police, elle vous permet également l'insertion de l'un de ces signes à la position courante du curseur. Ce mode d'insertion prend toute sa signification pour les signes inaccessibles au clavier. Il fonctionne aussi bien dans la fenètre du document que dans l'éditeur. Vous pouvez attribuer une touche ou une combinaison de touches aux signes que vous utiliserez le plus souvent (touche Alternate + signe où touche de fonction, voir chapitre XIX). Notez toutefois que le résultat souhaité n'intervient que si vous avez auparavant visualisé la page correspondante de la police. Les signes spéciaux les plus fréquemment utilisés peuvent également être définis comme macros (voir paragraphe 7 de ce chapitre) et être ainsi accessibles du

Û

#### Reculer d'une page

clavier.

Un clic sur cette icône provoque l'affichage de la page précédente de la police, à moins que la page visible ne soit précisément la première page.

D

#### Avancer d'une page

Un clic sur cette icône provoque l'affichage de la page suivante de la police, à moins que la page visible ne soit précisément la dernière page.



	į	27
#	\$	%
&	,	(
)	*	+
,	-	
	_	

Insérer un signe

L'insertion de l'un des signes présentés dans la boite de menus s'effectue en cliquant sur ce signe. Comme pour toutes les opérations d'insertion, il faut d'abord positionner le curseur à la position d'insertion souhaitée, ou marquer un bloc. Le bloc ainsi marqué sera effacé du texte et remplacé par l'insertion.

Cette fonction peut aussi bien être utilisée dans la fenêtre du document que dans celle de l'éditeur.







3) Dictionnaire et divers

Cette boite de menus contient deux groupes de fonctions: un premier groupe servant à la césure automatique et au traitemement d'un dictionnaire d'exceptions, CALAMUS vous est fourni avec un dictionnaire de base que vous pouvez vous-même enrichir par de nouvelles entrées. Vous avez également la possibilité de créer différents dictionnaires.

Les deux fonctions restantes appartiennent normalement au domaine du traitement des réglettes texte (voir paragraphe 4 de ce chapitre), mais ont été placées dans cette boîte de menus pour des raisons de place. Ces deux fonctions servent respectivement à la définition d'espaces supplémentaires entre les lettres et les mots.







Césure du texte importé (active/non active)

Lorsque vous sélectionnez cette icône (affichage vidéo inverse), l'option de césure s'applique à la totalité du texte importé. Ces options de césure peuvent également être utilisées avec la justification et sous certaines conditions avec les options de formatage "alignement à droite", "alignement à gauche" et "centré". La fonction "bloc texte avec césure" permet également l'introduction ultérieure de l'option de césure.

Pour désactiver l'option de césure automatique du texte importé, il vous suffit de cliquez une nouvelle fois cette icône qui s'affiche alors en vidéo normale.

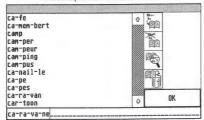
La césure dans CALAMUS est algorithmique (traitée selon des règles). Pour palier aux imperfections de ce mode de césure, vous pouvez charger un dictionnaire d'exceptions (voir ci-dessous) que vous pouvez vous-même remanier et enrichir avec de nouvelles entrées. Cette fonction peut aussi bien être utilisée dans la fenêtre du document que dans celle de l'éditeur.





#### Consulter le dictionnaire ou remanier le dictionnaire

Un clic sur cette icône provoque l'ouverture du formulaire de traitement du dictionnaire d'exceptions. Vous devez tout d'abord marquer un mot à l'aide du curseur texte.



Le mot ainsi marqué apparaît avec ses options de césure, dans la partie inférieure du formulaire. Le signe de césure peut se présenter sous la forme du tiret classique "-" ou du signe "+" qui marque la séparation entre les mots composés. Vous pouvez traiter ce mot au clavier de la manière habituelle ou insérer les options de césure à l'aide de la souris. Pour cela, il suffit de cliquer le caractère devant lequel le séparateur doit s'insérer. Un clic sur un tiret de senaration le transforme en "+", lui octrovant ainsi le statut de séparateur de mots composés. Un clic sur "+" fait anouveau disparaître l'option de cesure. Les tirets et les signes "+" peuvent bien-entendu être inseres au clavier. L'usage d'autres signes est proscrit et conduit à l'affichage d'un message d'erreur. Lorsque le mot marqué est contenu dans le dictionnaire, la zone correspondante de ce dernier apparaît dans la fenètre. Si ce mot a été identifié comme ctant un mot composé, les termes du mot composé



### AGENCEMENT DU TEXTE MEAS



apparaissent dans la fenêtre. Les mots peuvent être sélectionnés, dans la fenêtre, à la souris. Le mot ainsi sélectionnés affiche en vidéo inverse et apparaît en même temps sur la ligne de saisie où vous pouvez le traiter. Vous pouvez également entrer un nouveau mot au clavier et le rechercher dans le dictionnaire. Les fonctions "chercher", "insérer", "effacer" et "effacer dictionnaire" sont appelées à partir des 4 cônes du formulaire.



#### Insérer un mot dans le dictionnaire

Lorsque vous cliquez cette icône, le mot placé sur la ligne de saisie est inséré dans le dictionnaire avec ses options de césure.



#### Supprimer un mot du dictionnaire

Lorsque vous cliquez cette icône, le mot sélectionné dans la fenêtre (affichage vidéo inverse) est supprimé du dictionnaire.



#### Rechercher un mot dans le dictionnaire

Un clie sur cette icône déclenche la recherche dans le dictionnaire du mot placé sur la ligne de saisie. Si cette recherche aboutit, la zone du dictionnaire contenant ce mot s'affiche dans la fenètre en vidéo inverse et apparait simultanément sur la ligne de saisie, avec ses options de césure. Si ce mot a été identifié comme étant un mot composé, les termes du mot composé s'affichent dans la fenètre.









#### Supprimer le dictionnaire

Anrès un clic sur cette icône, une boîte d'alerte vous propose l'effacement du dictionnaire de la mémoire de travail. Si vous n'avez pas effectué de sauvegarde, toutes les modifications que vous venez d'entreprendre sont perdues. Un clic sur OK termine la cession de traitement du dictionnaire



#### Charger le dictionnaire

Un clic sur cette icone provoque l'ouverture du sélecteur d'objets de CALAMUS (voir chapitre XVII) et vous permet de charger, à partir d'une disquette ou du disque dur, le dictionnaire d'exceptions que vous avez choisi. CALAMUS vous est fourni avec un lexique de base que vous pouvez vous-même remanier. Vous pouvez également créer vos propres lexiques.

Les fichiers de lexiques CALAMUS portent le suffixe CWB.



#### Sauvegarder le dictionnaire

Pour pouvoir réutiliser ultérieurement un dictionnaire d'exceptions créé ou modifié par vous, vous devez d'abord le sauvegarder sur disquette ou sur disque dur. Pour cela, cliquez cette icone: le sélecteur d'objets de CALAMUS s'affiche (voir chapitre XVII) et vous pouvez alors le sauvegarder sous le nom de votre choix. Les fichiers de lexiques CALAMUS portent le suffixe CWB.



ĄΒ

0.0 pt

Espaces entre les lettres

Cette fonction vous permet d'intervenir sur l'espacement entre des caractères. Il s'agit d'une fonction réglette (voir paragraphe 4 de ce chapitre ainsi que chapitre IV). L'espacement ainsi défini reste valable jusqu'à la réglette suivante. Si par contre, vous ne souhaitez modifier que l'espacement de deux caratères, il faut faire appel à la fonction "Chase manuelle".

L'espacement des caractères dans CALAMUS est défini par une procédure automatique de chasse (Kerning). Vous pouvez augmenter ou diminuer cet espacement d'une valeur constante que vous entrez au clavier, dans le champ de paramétrage de cette fonction. Pour cela, vous devez d'abord sélectionner une réglette (voir paragraphe 4 de ce chapitre ainsi que chapitre IV). La valeur de l'espacement additionnel actuellement défini sur cette réglette s'affiche dans le champ de paramétrage. Si vous souhaitez modifier cette valeur, il faut alors cliquer le champ correspondant, puis entrer manuellement le nouvel espacement. Selon que vous faites précéder ou non cette valeur d'un signe négatif, l'espacement sera diminué ou augmenté de la valeur indiquée. Votre entrée doit être confirmée par un Return. Le texte appartenant à la réglette sélectionnée est aussitôt reformaté

Cette fonction ne peut être utilisée que dans la fenêtre du document.





A.A nt

Espace entre les mots

Cette fonction vous permet d'intervenir sur l'espacement des mots. Il s'agit d'une fonction réglette (voir paragraphe 4 de ce chapitre ainsi que chapitre IV). L'espacement ainsi défini reste valable iusqu'à la réglette suivante. Si par contre vous ne souhaitez modifier que l'espacement de deux mots, il faut faire appel à la fonction "chasse manuelle".

L'espacement des mots dans CALAMUS est fonction du mode de formatage choisi et de la police de caractères utilisée. Vous pouvez augmenter ou diminuer cet espacement d'une valeur constante que vous entrez au clavier dans le champ correspondant à cette fonction. Pour cela, vous devez d'abord sélectionner une réglette (voir paragraphe 4 de ce chapitre ainsi que chapitre IV). La valeur de l'espacement additionnel actuellement défini sur cette réglette s'affiche dans le champ correspondant. Si vous souhaitez modifier cette valeur, il faut alors cliquer le champ de paramétrage, puis entrer manuellement le nouvel espacement. Selon que vous faites précéder ou non cette valeur d'un signe négatif, l'espacement sera diminué ou augmenté de la valeur indiquée. Votre entrée doit être confirmée par un Return. Le texte appartenant à la réglette sélectionnée est aussitôt reformaté

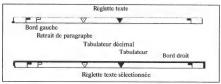
Cette fonction ne peut être utilisée que dans la fenêtre du document.





4) Définition des réglettes texte

Cette boite de menus rassemble la plupart des fonctions associées aux paramètres des réglettes texte. Ces réglettes constituent les éléments de commande utilisés pour la définition du formatage. A l'instar de leur modèle, la machine à écrire, ces réglettes permettent de définir des tabulations et des marges. D'autres instructions de formatage, telles que l'alignement gauche ou droit, le centrage et la justification ainsi que l'interlignage et l'espacement des paragraphes appartiennent également au domaine des définitions des réglettes texte de CALAMUS. Alors que les tabulations, les marges etc... sont représentées graphiquement sur ces réglettes (voir figure), instructions de formatage sont, elles, affichées ou définies à partir de cette boîte de menus. Tous ces réglages sont valables pour le texte qui suit et ceci jusqu'à la rencontre de la réglette texte suivante; CALAMUS vous permettant d'utiliser autant de réglettes que vous le désirez, les réglettes texte ne sont représentées que si vous avez activé l'option "Réglettes texte" du menu déroulant "Texte" (voir chapitre XIV). Pour agir sur les réglages d'une réglette, il faut préalablement la sélectionner à l'aide de la souris. Pour cela, pressez le bouton droit de la souris, le curseur de la souris commute en mode réglette texte (petite croix). Si maintenant vous cliquez une réglette texte, celle-ci est







représentée avec un contour en trait gras. Certains affichages de cette boîte de menus vous indiquent les réglages actuels (type du formatage, interlignage et distances entre paragraphes). Dans la troisième boite de menus de ce module, vous trouvez également les définitions actuelles des espacements entre les lettres et les mots (paragraphe 3 de ce chapitre). Vous avez maintenant la possibilité de modifier ces paramètres par des clics de souris ou par des entrées au clavier. Les modifications entreprises sont immédiatement appliquées. Si par contre, vous sélectionnez l'une des six icônes de la partie supérieure de cette boîte de menus, vous pouvez, à l'aide du curseur sur la réglette, positionner, par des clies, les tabulations et les marges de limitation droite et gauche du texte. Ces éléments sont représentés sur cette réglette par des symboles graphiques correspondants. Toutes les insertions et modifications effectuees sur la reglette sont immédiatement appliquées: le texte est donc aussitôt reformaté en fonction des nouveaux réglages effectués.

Cette boîte de menus contient également des fonctions de suppression, d'insertion et de copie de réglettes texte. Il existe cependant une autre maniere plus simple et plus élégante de reformater un bloc de texte, l'insertion des reglettes étant effectuée automatiquement à partir du programme: vous sélectionnez un bloc de texte à la souris, en déplacant le curseur sur le texte tout en maintenant votre action sur le bouton droit, puis à partir de cette boite de menus, vous choisissez un autre type de formatage (un interlignage ou un espacement de paragraphe différents), le bloc sélectionné se trouve immédiatement reformaté. Le programme insère alors automatiquement deux nouvelles réglettes, l'une devant et l'autre derrière le bloc marqué. La première réglette comportant les instructions de formatage associces au bloc marque, la deuxième servant, elle, à rétablir le formatage du texte défini avant le bloc.





Insérer une tabulation décimale

Lorsque vous sélectionnez cette icône (affichage vidéo inverse), vous pouvez, à l'aide du curseur de la souris, insèrer, sur une réglette sélectionnée, une tabulation décimale. Il vous suffit pour cela d'effectuer, sur cette réglette, un cilic à la position voulue. Le symbole de tabulation décimale (voir figure) apparaît alors sur cette réglette. Vous pouvez positionner autant de tabulations décimales que vous le désires.

Lorque vous insérez dans le texte des instructions de tabulations décimales, le texte se formate en respectant la position de la première tabulation. S'il n'y a aucune tabulation, l'instruction de tabulation est traitée comme un espace. Si la prochaine tabulation est une tabulation décimale, le programme vérifie si la partie du texte placea près l'instruction de tabulation est un nombre et, dans l'affirmative, le positionne correctement, c'est-à-dire de facon que le signe décimal prédéfini soit place à la position de tabulation. Si ce n'est pas le cas, le caractère succédant à l'instruction de tabulation est place normalement à la position de tabulation suivante. Le signe d'alignement ou le signe décimal peut être défini à partir du formulaire "Options de style" (voir paragraphe 6 de ce chapitre).

Cette fonction ne peut être utilisée que dans la fenêtre du document.





Insérer une tabulation

Lorsque vous sélectionnez cette icône (affichage vidéo inverse), vous pouvez, à l'aide du curseur de la souris, insérer un taquet de tabulation sur une réglette sélectionnée. Il vous suffit pour cela d'effectuer, sur la réglette, un clic à la position voulue. Le symbole du taquet de tabulation (voir figure) apparaît alors sur cette réglette. Vous pouvez positionner autant de tabulations que vous le désirez.

Lorque vous insérez dans le texte des instructions de tabulations, celui-ci va se placer à la première tabulation que vous avez posée. S'il n'y a aucune tabulation, l'instruction de tabulation est traitée comme un espace. Si la prochaine tabulation est une tabulation décimale, le programme vérifie si la partie du texte précédant l'instruction de tabulation est un nombre et dans l'affirmative, le positionne correctement c'est-à-dire de façon que le signe décimal prédéfini soit placé à la position de la tabulation. Si ce n'est pas le cas, le caractère précédant l'instruction de tabulation est placé normalement à la tabulation suivante.

Cette fonction ne peut être utilisée que dans la fenêtre du document.



....

Insérer une indentation

Lorsque vous sélectionnez cette icône (afffichage vidéo inverse), vous pouvez, à l'aide du curseur de la souris, insérer un taquet d'indentation sur une réglette sélectionnée. Il vous suffit pour cela de cliquer à la position voulue. Le symbole du taquet d'indentation (voir figure) apparait alors sur cette réglette. Vous ne pouvez bien-entendu positionner qu'un seul taquet d'indentation par réglette. Si vous cliquez maintenant une nouvelle position de la réglette, vous ne faites que déplacer le taquet, lequel disparait de sa position précèdente. Les effets de cette inscriton sont immédiatement observables sur le format du texte. Cette fonction ne peut être utilisée que dans la fienter du document.

#### Insérer le taquet gauche

Lorsque vous sélectionnez cette icône, (affichage vidéo inverse), vous pouvez, à l'aide du curseur de la souris, insérer sur une réglette sélectionnée un taquet de marge gauche du texte. Il vous suffit pour cela de cliquer à la position voulue. Le symbole du taquet de marge gauche (voir figure) apparaît alors sur cette réglette. Le texte ne commence done plus à la limite gauche du cadre, mais à la position de ce taquet. L'effet de cette insertion n'a aucun effet sur l'indentation. Si par exemple, vous placez le taquet gauche légèrement à droite du taquet d'indentation, vous observez une indentation négative, c'est-à-dire que le début du paragraphe apparaît légerement en ertait par rapport au reste du texte. L'insertion d'un nouveau taquet de marge sauche entraine un reformatage immédiat du texte.

Cette fonction ne peut être utilisée que dans la fenêtre du document.



Insérer le taquet droit.

Lorsque vous sélectionnez cette icône, (affrichage vidéo inverse), vous pouvez, à l'aide du curseur de la souris, insérer sur une règlette sélectionnée, un taquet de marge droite du texte. Il vous suffit pour cela de cliquer à la position voulue. Le symbole du taquet de marge droite (voir figure) apparait alors sur la réglette. Le texte ne s'étend alors plus jusqu'à la limité droite du cadre, mais s'arrête à la position de ce taquet. L'insertion d'un nouveau taquet de marge droite entraine un reformatage immédiat du texte. Cette fonction ne peut être utilisée que dans la fenêtre du document.

#### Supprimer des tabulations

La silection de cette icône (affichage vidéo), permet de supprimer les tabulations normales ou décimales sur une règlette sélectionnée. Pour cela, il vous suffit de cliquer le symbole correspondant sur la règlette. Le symbole disparaît alors et le texte est immédiatement reformaté.

Cette fonction ne peut être utilisée que dans la page du document.







Interlignage relatif et absolu

Ces deux icônes permettent de choisir entre deux modes de calcul de l'interlignage. Lorsque vous sélectionnez l'interlignage absolui/affichage de l'icône supérieure en vidéo inverse), la valeur de l'interlignage de l'icône supérieure en vidéo inverse), la valeur de l'interligne, affichée plus bas dans la boite de menus, est calculée de la ligne de base d'une ligne à la ligne de base de la ligne suivante. Si par contre, vous sélectionnez l'interlignage relatif par un clie sur l'icône inférieure (paramètrage par défauy), la valeur de l'interligne correspond à l'espace entre le bas du caractère de la ligne supérieure et le haut du caractère de la ligne guéprieure et le haut du caractère de la ligne juférieure. Ce paramètrage est valable pour toute la zone d'influence d'une réglette, séclectionnez. Lorque vous sélectionnez une nouvelle réglette ces deux ciones vous affichent automatiquement le mode d'interlignage courant.

Ce principe d'interlignage est également valable pour le calcul de l'intervalle entre les paragraphes (voir ci-dessous).









Types de formatage

(fer à gauche, centré, fer à droite, justifié)

Ces quatre icônes vous permettent de choisir entre quatre modes de formatage du texte. Pour entreprendre ce choix, deux possibilités vous sont offertes: lorsque vous sélectionnez une nouvelle règlette à la souris, le type de formatage valable pour la zone d'influence de cette règlette et indiqué par l'affichage en vidéo inverse de l'une de ces quatre icônes. Vous pouvez des lors et à tout moment, changer le type de formatage en cliquant une autre cione. Le texte sitté dans la zone d'influence de cette icône est aussitôt reformaté et vous pouvez en voir les effets à l'écran.

Vous pouvez également marquer un bloc de texte (représentation en vidéo inverse) et cliquer l'une de ces quatre icônes. La zone ainsi marquée est alors reformatée en fonction du choix effectué. Le programme insère automatiquement deux nouvelles réglettes, l'une avant et l'autre après le bloc marqué. La première règlette comportant les instructions de formatage associées au bloc marqué, la deuxième servant, elle, à restaurer le formatage du texte défini avant le bloc.

Le type de formatage est indiqué sur la réglette par des symboles graphiques (voir figure ci-dessus).

Cette fonction ne peut être utilisée que dans la page du document.





2.0 pt

Espace entre les lignes

Lorsque vous sélectionnez une réglette à la souris, la valeur de l'intertigne, valable jusqu'à la prochaine ligne, est affichée dans ce champ. Si vous souhaitez modifier cette valeur, il faut cliquer ce champ; la valeur s'affiche alors en vidéo inverse et vous pouvez en saisir une autre au clavier. Cette entrée doit être confirmée par une pression de la touche Return, l'effet sur le texte est immédiat. Le parametre anis défini peut, selon le choix préalablement effectué, avoir une valeur relative ou absolue (voir ci-dessus).

Cette fonction ne peut être utilisée que dans la page du document.



6.0 pt

Intervalle entre les paragraphes

Lorsque vous sélectionnez une réglette à la souris, la valeur de l'intervalle entre les paragraphes, valable jusqu'à la prochaine réglette, est affichée dans ce champ. Si vous souhaitez modifier cette valeur, il faut eliquer ce champ, la valeur s'affiche alors en vidéo inverse et vous pouvez en saisir une autre au clavier. Cette entrée doit être confirmée par une pression de la touche Return, l' effet sur le texte est immédiat. Le paramètre ainsi défini peut, selon le choix préalablement effectué, avoir une valeur relative ou absolue (voir ci-dessus).

Cette fonction ne peut être utilisée que dans la page du document.





Clipboard (mémoire de stockage intermédiaire)pour réglettes

Cette fonction vous permet de réaliser, de manière simple, la copie d'une règlette. Vous devez pour cela, sélectionner la règlette que vous désirez copier. Si vous cliquez cette icône, la copie de la règlette est placée dans le clipboard, ce qui est confirmé par l'affichage de cette icône en vidéo inverse. Vous pouvez des lors inseirer une copie de cette règlette à un autre endroit du texte. Pour cela, il suffit de positionner le curseur texte à la position souhaité et de cliquer cette icône une nouvelle fois. La règlette apparaît alors dans le texte devant la ligne suivante. La ligne courante apparaît maintenant derrière cette règlette, si vous avez positionné le curseur en début de ligne. Le texte est reformat étimmédiatement.

Cette fonction ne peut être utilisée que dans la fenêtre du document.



Supprimer une réglette

Cette fonction vous permet de supprimer une réglette du texte. Pour cela, vous devez d'abord sélectionner à la souris la règlette choisie, puis la supprimer de votre texte en cliquant cette icône. Toutefois la première réglette ne peut pas être supprimée. Si vous tentez d'éffectuer cette opération, vous provoquez l'affichage d'un message d'information. Après suppression d'une réglette, le texte est immédiatement reformatée. Si la réglette que vous effacez est liée à une autre réglette (voir ci-dessus), les deux réglettes sont supprimées.

Cette fonction ne peut être utilisée que dans la fenêtre du document.





Insérer une réglette

Cette fonction vous permet d'insérer une réglette à un endroit quelconque du texte. Pour cela, il suffit de positionner le curseur texte à la position voulue et de cliquer cette icône. La réglette apparaît alors dans le texte devant la ligne suivante. La ligne courante apparaît derrière la réglette, si vous avez positionné le curseur en début de ligne. Le texte est immédiatement reformaté. La nouvelle réglette insérée reprend foujours les attributs de la dernière réglette silectionnée.

Cette fonction ne peut être utilisée que dans la fenêtre du document.







5) Fonte et couleur du texte

Vous pouvez, à partir de cette boîte de menus, définir le type de caractères (fonte) ainsi que la couleur des caractères. Nous vous faisons remarquer que cette boîte de menus constitue une unité fonctionnelle avec celles qui lui succèdent (description au paragraphe 6 de ce chapitre), ceci en particulier en ce qui concerne les fonctions "Modifier le style du texte" qui se trouvent dans les boîtes de menus suivantes et qui sont régalement employées dans cette boîte de menus. Pour ne pas avoir à communet es sans arrêt de l'une à l'autre, il sera judicieux d'affecter une touche à chacune de ces deux fonctions.

Les fontes actuellement chargées dans CALAMUS sont représenties graphiquement dans cette boite de menus. Cette représentation sert uniquement à vous indiquer les fontes disponibles. Aussi ces champs ne contiennent-ils pas le nom complet de la police tel qu'il apparait dans le sélecteur de fontes (voir chaptier XVI sous "Charger les fontes"); dans les cas extrèmes, le nom de fonte indiqué ici peut être totalement différent de celui inscrit dans le sélecteur de fontes.

Le nombre des fontes utilisées dans CALAMUS ne dépend que de la place mémoire disponible. Vous pouvez donc charger beaucoup plus de fontes que cette boite de menus ne peut en afficher. Il vous faut donc considerer la boite de menus comme une page n'affichant qu'une partie des fontes disponibles. Cette page met toutefois à votre disposition des fonctions vous permettant une consultation complete des fontes disponibles.



# AGENCEMENT DU TEXTE MARAE

৫

Reculer d'une page

Chaque clie sur cette icône provoque la visualisation de la page d'affichage précédente (une page contenant 9 polices), ceci jusqu'à ce que vous atteigniez le début de la liste des fontes.

Î

Affichage de la fonte courante

Lorsque vous cliquez sur cette icône, la table des matières des fontes se déplace vers l'avant ou vers l'arrière jusqu'à ce que la fonte courante (sélectionnée) apparaisse dans la fenètre.

Ŷ

Avancer d'une page

Chaque clic sur cette icône provoque la visualision de la fenêtre d'affichage suivante (une page contenant 9 polices), ceci jusqu'à ce que vous atteigniez la fin de la liste des fontes.



SWISS 50 TIME 50 SWISS 25 SWISS 100 Choix de la fonte

Cette zone de la boite de menus affiche un maximum de 9 polices. Vous pouvez sélectionner l'une d'entre elles à la souris (affichage vidéo inverse). Cette fonte devient des lors la fonte courante. Ceci n'a d'effet que si vous importez un texte dans un cadre vide (voir chapitre XII, sous "Importer"). Le texte importé apparaît alors dans la fonte sélectionnée. Les possibilités d'utilisation et d'affichage qui en découlent n'existent qu'en liaison avec les fonctions "Modifier le style du texte" et "Interroger le style du texte" dans la boite de menus suivante (voir paragraphe 6 de ce chapitre). Lorsque vous sélectionnez un bloc de texte à la souris (curseur texte) et que vous cliquez ensuite l'icône "Interroger le style du texte", la police correspondant à ce bloc s'affiche dans cette boîte de menus. Si vous désirez changer de fonte, il faut cliquer la fonte choisie (affichage vidéo inverse), puis l'icône "Modifier style de texte". Le texte du bloc marqué s'affiche alors dans la nouvelle police sélectionnée





Couleur du texte

Vous pouvez sélectionner iei la couleur du texte. L'icône de sélection de la couleur du texte s'affiche marquée de son contour. La présente version de CALAMUS ne vous offre que le choix entre le noir ou le blanc. Les paramètres définis lei n'ont d'effet que sur un nouveau texte importé ou en liaison avec les fonctions "Modifier le style du texte" et "Interroger le style du texte" Lorsque vous sélectionnez un bloc de texte à la souris et que vous appelez ensuite la fonction "Interroger le style du texte" (voir paragraphe 6 de ce chapitré), la couleur actuellement sélectionnée pour ce bloe s'affiche ici. Si vous désirez modifier la couleur du texte, il vous faut cliquer la couleur choiste, puis appeler la fonction "Modifier le style du texte" à partir de la boîte de menus suivante. Le texte du bloe sélectionné s'affiche alors avec la nouvelle couleur sélectionnée.





6) Corps et style

Cette boîte de menus rassemble les paramètres de commande des différents corps et styles de caractères. Dans CALAMUS, seuls sont considérés comme style: les styles souligné, contour, ombré, exposant et indicé. Les options italique et gras n'étant pas considérées ici comme des styles puisque ceux-ci possèdent leurs propres fontes.

Dans cette boite de menus, vous trouvez aussi les fonctions élémentaires pour les interrogations du style, de la taille. du type de caractère etc, ainsi que celles utilisées pour la redéfinition de tous ces éléments. De plus, un menu de style autorise les paramètres généraux.



## AGENCEMENT DU TEXTE REPART

6	7	8
9	10	12
14	16	28
24	28	36
48	68	72
A	12.6	pt

Définition du corps Ce champ de command

Ce champ de commande vous permet, par un simple clic de la souris, de choisit directement un corps de caractère parmi le grand nombre de corps proposés ici, en fait les plus fréquents. Il vous permet également de définir vousmeme, au clavier, n'importe quelle taille de caractères par pas de 1/10ème de point. Remarquez que l'unité employée ici et celle qui a été prédéfinie dans le formulaire "Format de la page" (du menu déroulant "Page", voir chapitre XIII). Les choix d'unités proposés dans ce formulaire portent sur sur piec, ciecre ot le millimétre.

L'unité sélectionnée est affichée dans le champ avec les abréviations pt pour point piea, p pour point cicéro et mm pour millimètre. Pour sélectionner le corps de la fonte, vous pouvez soit cliquer l'un des 15 champs numériques (la valeur sélectionnée s'affiche alors aussitó), soit cliquer le champ de définition (le curseur apparaît alors en vidéo inverse) et entrer manuellement un corps quelconque par pas de 1/10eme de point ou de 1/10eme de mm. La taille des caractères ainsi définie n'a de signification que lorsque vous importez un texte dans un cadre vide. Ce texte apparaît alors dans le corps sélectionné.

Lorsque vous sélectionnez un bloc de texte à la souris et que vous appelez ensuite la fonction "Interroger le style du texte" (voir paragraphe 6 de ce chapitre), le corps de ce bloc s'affiche ici. A l'inverse, vous pouvez modifier la taille des caractères du bloc marqué en sélectionnant une nouvelle taille à la souris, ou en la saisissant au clavier, puis en appelant la fonction "Modifier le style du texte".



X	Normal Souligné Gontour Ombré
	Exposant
	Indicé

Définition du style

Vous pouvez définir un style ou une combinaison de styles en cliquant une ou plusieurs des petites cases représentées ici. Le choix est indiqué par une croix dans la case. Les différentes options offertes ici vont du style normal à toutes sortes de combinaisons : souligné, contour, ombré, exposant ou indice. Ces définitions n'ont d'effet que lorsque vous importez un texte dans un cadre vide. Ce texte reprend alors les options de style sélectionnées.

Lorsque vous sélectionnez un bloc de texte à la souris et que vous appelez ensuite la fonction "Interroger le style du texte" (voir paragraphe 6 de ce chapitre), le style actuellement sélectionné pour ce bloc est indiqué ici. A l'inverse, le style sélectionné par vous sera repris dans le texte marqué, si vous appelez la fonction "Modifier le style du texte".





Modifier le style du texte

Cette fonction est la fonction la plus importante; elle vous permet de redéfinir la fonte, la couleur, le corps et le style. Un clic sur cette icône provoque la modification d'un bloc de texte sélectionné, lequel reprend alors tous les attributs définis dans cette boîte de menus et dans la précédente. Le champ d'influence de cette fonction est soit un bloc de texte préalablement marqué, soit, si aucun bloc n'a été marqué, (après interrogation du programme) l'ensemble du cadre texte actuellement sélectionné. Il vous arrivera sans doute assez souvent, surtout au début, d'effectuer des modifications par inadvertance; par exemple, vous voulez modifier uniquement le corps des caractères sans modifier la police et le style. Pour cela, il faudra, du moins au début, vous habituer à appeler d'abord la fonction "Interroger le style du texte". Les paramètres définis pour le texte marqué sont indiqués dans ces deux boîtes de menus. Si maintenant, vous cliquez cette icône, vous saurez que seuls les attributs souhaités seront modifiés.



Interroger le style du texte

Lorsque vous sélectionnez cette icone, tous les éléments de commande et d'affichage de cette boite de menus et de la précédente vous indiquent les attributs courants affectés à un bloc de texte marqué, c'est-à-dire la fonte, le corps, la couleur et le style. Vous devez, pour cela, avoir préalablement marqué un bloc de texte au curseur, car sinon les attributs affichés s'appliquent à l'ensemble du cadre texte sélectionné. Si le bloc marqué possède différentes fontes, différents corps de caractères, etc, seront adors affichés les attributs valables pour le début du bloc. Pour éviter toute modification intempestive, il sera donc judicieux d'appeler toujours au préalable la fonction "Interroger le style du texte".







Appeler le menu style

Un clic sur cette icône provoque l'ouverture du formulaire "Définir les différents styles"

#### DEFINIR LES DIFFERENTS STYLES

Densité de l'ombre : 25 %

5.8 pt Distance horizontale: 5.0 pt Distance verticale :

Distance du souligné : Epaisseur souligné: 1.0 pt

Signe pour le tabulateur décimal: , Tupe du contour: Statique Dynamique

ABANDON

Ce formulaire vous permet d'introduire 4 groupes de définitions influant sur l'aspect des caractères. Tous ces paramètres sont valables pour l'ensemble du cadre texte sélectionné.

Densité de l'ombre : 25 % Distance horizontale: 5.8 pt 5.0 pt Distance verticale :

que l'éloignement horizontal et vertical de l'ombre.

Le premier groupe détermine l'aspect d'une écriture ombrée. Vous pouvez saisir au clavier la densité de la trame de l'ombre (définie en pourcentage, (voir chapitre VI,2) ainsi





Le groupe suivant vous permet d'entrer au clavier l'épaisseur et l'éloignement du soulignement.

Distance du souligné : 4.0 pt Epaisseur souligné: 1.0 pt

Le troisième groupe vous permet d'entrer au clavier le symbole d'alignement de tabulation décimale.

#### Signe pour le tabulateur décimal: ,

Le dernier paramètre se rapporte à l'aspect de l'écriture en contour. Le clie de l'un ou de l'aute champ de sélection vous offre le choix entre un contour "Statique" ou "dynamique". L'épaisseur du contour "Statique" a toujours la valeur d'un pixel et dépend done de la résolution de l'imprimante. L'épaisseur de contour "Dynamique" est, elle, fonction du corre du caractère et augmente done avec la taille de celui-ci.

Type du contour: Statique Dynamique

Cette fonction ne peut être utilisée que dans la fenêtre du document



### AGENCEMENT DU TEXTE RIPAT

Ac Centré Ar Retrait de 20m_ Af Formule de poli
^e Espace chap. 6p ^D Aligné à droite ^G Grand titre

#### 7) La gestion des macros

Vous trouvez dans cette boîte de menus toutes les fonctions necessaires à la définition, l'entrée, la modification et la gestion des macros. Le terme macro désigne dans CALAMUS une combinaison quelconque d'instructions de style et de formatage (réglettes) ainsi que de texte. Les macros possèdent un nom qui est affiché dans cette boîte de menus. De plus, une touche associée à la touche "Control" est attribuée à chacune des macros. Le code affecté à chaque macro est également affiché dans cette boîte de menus. Lorsqu'elle a été définie, la macro peut être insérée, à la position courante du curseur, dans la page ou dans l'éditeur de texte, par un clic sur son nom ou par action combinée de la touche "Control" et de la touche qui lui est attribuée. Vous faites ainsi l'économie de procédures de commandes parfois complexes, ainsi que celle de fastidicuses saisies au clavier. Lors de l'utilisation de macros de style ou de réglettes, il faut tenir compte du fait que l'insertion de cette macro peut modifier tout le texte qui lui succède. La modification d'une partie seulement d'un texte nécessit généralement l'emploi de plusieurs macros.

A.F.	TITRE
	Retrait de 2cm.
	Formule de poli
^e	Espace chap. 6p
^0	Aligné à droite
45	Grand titre
-	
-	

#### Liste des macros

Les macros définies (voir ci-dessous "Définir une macro") sont affichées dans les 22 champs texte. Lorsque vous cliquez le champ d'une macro, ou lorsque vous combinez une action simultance sur la touche Control et sur la touche qui lui est affectée, vous provoquez l'insertion de cette macro à la position courante du curseur. Comme pour toute opération d'insertion, il faut d'abord avoir positionné le curseur à la position souhaitée ou avoir marqué un bloc de texte. Le bloc marqué sera être supprimé du texte et remplacé par l'insertion.

Cette fonction peut être utilisée aussi bien dans la fenêtre du document que dans celle de l'éditeur.



## AGENCEMENT DU TEXTE MERE



#### Marquer le début du bloc

Lorsque vous cliquez cette icône, la position courante du curseur détermine le début du bloc. Si une fin de bloc a déjà été définie derrière le début de bloc, la zone de texte marquée est sélectionnée pour les opérations de bloc (affichage video inverse). Cette fonction peut également être appelée à partir du menu déroulant "Texte" (voir chapitre XIV). Elle peut être utilisée aussi bien dans la fenêtre du document que dans celle de l'éditeur



#### Marquer la fin du bloc

Lorsque vous cliquez cette icône, la position courante du curseur détermine la fin du bloc. Si un début de bloc a déja été défini devant la fin de bloc, la zone de texte marquée est sélectionnée pour les opérations de bloc (affichage vidéo inverse).

Cette fonction peut également être appelée à partir du menu déroulant "Texte" (voir chapitre XIV). Elle peut être utilisée aussi bien dans la fenêtre du document que dans celle de l'éditeur.



#### AGENCEMENT DU TEXTE MARA





Définir une macro

Un clic sur cette icône vous permet de définir comme macro un bloc de texte préalablement marqué au curseur, le formulaire définition d'une macro apparaît alors à l'écran.



Vous pouvez entrer dans ce formulaire le nom de la macro et sa touche d'activation, c'est-à-dire la touche qui en liaison avec la touche "Control" vous permet d'appeler cette macro. Si vous avez choisi une lettre majuscule, il faudra aussi enfoncer la touche "Shift".

Vous pouvez à l'aide de la souris, cliquer l'un des petits carrés et indiquer ainsi si vous voulez que le texte et/ou le style et/ou la réglette (sous-entendu la réglette texte, c'est-àdire les instructions de formatage) doivent être définis en tant que macro. Les champs sélectionnés vis-à-vis des textes correspondants s'affichent alors en vidéo inverse. Un elic sur "OK" termine la session de définition de la macro qui est alors mémorisée et enregistrée sur la liste des macros avec son nom et sa touche d'activation.

Cette fonction ne peut être utilisée que dans la fenêtre du document



#### AGENCEMENT DU TEXTE MARAE



Modifier une macro

Cette fonction vous permet de modifier ultérieurement le nom et la touche d'activation d'une macro. Si vous avez préalablement marqué un bloe de texte au curseur, vous pouvez également redéfinir le contenu de cette macro. Cliquez d'abord cette icône qui va s'afficher en vidéo inverse, puis le nom de la macro choisie; vous provoquez ainsi l'ouverture du formulaire "Modifier une macro".



Le formulaire n'apparait dans la forme présentée ici que si vous avez préalablement marqué un bloe de texte. Sinon, le champ "Réaffectation de la macro" n'apparait pas et les champs de sélection "réglette", "style" et "texte" ne peuvent être sélectionnies. Les entrées s'effectuent comme pour la définition d'une macro (voir ci-dessus), avec ici, l'option de suppression en plus.

Lorsque vous cliquez le champ "Réaffectation de la macro", (affichage vidéo inverse), le bloc de texte préalablement marqué est définir comme nouveau contenu de la macro. Il faut alors définir la combinaison instructions de formatage (réglette), style et texte souhaitée,





par sélection des champs appropriés, puis confirmez ou annuler les modifications par un clic sur "OK" ou sur "Abandon

Cette fonction ne peut être utilisée que dans la fenêtre du document.



Sauver la liste des macros

Cette fonction vous permet de sauvegarder, sur disquette ou sur disque dur, un jeu complet de 22 macros maximum. afin de pouvoir ensuite les récupérer en vue d'une utilisation dans un autre document. Un clic sur cette icône provoque l'ouverture du sélecteur d'obiets de CALAMUS (voir chapitre XVII.1); vous pouvez alors sauvegarder la liste des macros sous le nom de votre choix. Les listes de macros CALAMUS portent le suffixe CMA.



Charger une liste de macros.

Cette fonction vous permet de charger, à partir de la disquette ou du disque dur, un jeu complet de 22 macros maximum, qui aura êtê sauvegardê auparavant, afin de pouvoir les utiliser dans votre document. Un clic sur cette icône provoque l'ouverture du sélecteur d'objets de CALAMUS (voir chapitre XVII,1); vous pouvez alors sélectionner le nom de la liste de macros de votre choix. Les listes de macros CALAMUS portent le suffixe CMA.



## AGENCEMENT DU TEXTE RIGIALE





Dans cette hoîte de menus de CALAMUS vous trouvez 5 mémoires texte intermédiaires avec leurs fonctions de commande. Ces mémoires intermédiaires vous permettent de réaliser toutes les opérations de copie et de déplacement de texte

Lorsque vous souhaitez placer un bloc de texte dans un clipboard, vous devez commencer par marquer le bloc choisi. Le bloc peut être marqué dans la page du document par recouvrement à l'aide du curseur texte, le bouton gauche de la souris maintenu pressé. Dans l'éditeur de texte, il faut sélectionner la zone nar l'intermédiaire des fonctions début et fin de bloc.

8)Clipboard pour texte (mémoires texte intermédiaires)

Lorsque vous souhaitez déplacer un texte du clipboard vers votre document, il faut d'abord positionner le curseur à la position d'insertion souhaitée, ou marquer un bloc de texte qui sera alors remplacé par l'insertion.



AGENCEMENT DU



5 mémoires intermédiaires (clipboards)

Le contenu de chacune des 5 mémoires intermédiaires (clipboards) est représenté dans chacun de ces 5 champs correspondant à un graphisme reproduisant le coin supérieur gauche du texte considéré. Pour certaines opérations (voir cidessous), il est très utile de sélectionner l'un de ces 5 clipboards. Cette sélection s'effectue, de la manière habituelle, par un clic à la souris. Le texte contenu dans cette mémoire intermédiaire s'affiche alors en vidéo inverse.

Déplacer un bloc de texte vers le clipboard



Cette fonction vous permet d'enlever un bloc du texte et de le déposer dans le clipboard. Le bloc doit auparavant avoir cte sélectionné. Si vous cliquez maintenant cette icône, le bloc est effacé du texte et apparaît dans la mémoire de stockage intermédiaire sélectionnée. Si vous avez omis de sélectionner un clipboard, le programme choisit le premier d'entre eux qui soit disponible. Si aucun d'entre eux n'est libre, un message vous en informe et l'opération est interrompue. Vous commencez donc par sélectionner un clipboard. Si le clipboard que vous choisissez est déjà occupé, un message d'alerte vous demande si vous souhaitez malgré tout poursuivre l'opération (une réponse positive provoque la perte de son contenu).







Déplacer le texte d'un clipboard vers la page

Cette fonction vous permet d'extraire le texte d'un clipboard et de l'inserer dans votre document. Comme pour toute opération d'insertion, il faut auparavant positionner le curseur texte à la position souhaitée, ou marquer un bloc de texte. Le bloc de texte marqué sera effacé du texte et remplacé par l'insertion. Si maintenant vous sélectionnez le clipboard, puis cliquez cette icône, le cadre est efface du clipboard et apparaît dans le texte à la position marquée.

Cette fonction peut être utilisée aussi bien dans la fenêtre du document que dans celle de l'éditeur.







Effacer le texte d'un clipboard

Cette fonction vous permet d'effacer le texte du clipboard ou du document. Pour effectuer cette opération, vous devez d'abord avoir sélectionné le clipboard (affichage vidéo inverse). Si vous cliquez alors cette icône, un message de sécurité vous propose de confirmer ou d'interrompre l'exécution de l'opération (selon la configuration de l'option "Parametres divers" du menu Divers).

Lorsque vous souhaitez effacer un bloc de texte de votre document ou de l'éditeur, il faut d'abord sélectionner la zone. Si vous cliquez alors cette icône, un message de sécurité vous propose de confirmer ou d'interrompre l'exécution de l'opération.

Que vous ayez sélectionné un clipboard ou un bloc de texte, un clic sur cette icone provoque l'affichage d'un message, vous demandant si vous voulez effacer un bloc de texte ou un clipboard.

Cette fonction peut être aussi bien utilisée dans la fenêtre du document que dans celle de l'éditeur.



# AGENCEMENT DU TEXTE MARAE





Copier le bloc de texte dans le clipboard

Cette fonction vous permet de copier un bloc de texte de la page et de le déposer dans un clipboard. Le bloc doit avoir été sélectionné au préalable. Si vous cliquez ensuite cette icône, le bloc apparaît dans le clipboard sélectionné, tout en restant maintenu dans le texte.

Si vous avez omis de sélectionner un clipboard, le programme choisit le premier cliboard disponible. Si aucun d'entre eux n'est libre, un message vous en informe et l'opération est interrompue. Vous commencez alors par sélectionner un clipboard. Si le clipboard que vous choisissez est déià occupé, un message d'alerte vous demande si vous souhaitez malgre tout poursuivre l'opération (une réponse positive provoque la perte de son contenu)

Cette fonction peut être utilisée aussi bien dans la fenêtre du document que dans celle de l'éditeur



#### Copier le texte d'un clipboard dans le document

Cette fonction vous permet de recopier un texte du clipboard et de l'inserer dans votre document sans pour autant effacer le contenu du clipboard. Comme pour toute opération d'insertion, il faut auparavant positionner le curseur texte à la position souhaitée ou marquer un bloc de texte. Le bloc de texte marqué sera effacé du texte et remplace par l'insertion. Si maintenant vous sélectionnez un clipboard et si ensuite vous cliquez cette icône, une copie du contenu du clipboard est insérée dans le texte à la position marquée.

Cette fonction peut être utilisée aussi bien dans la fenêtre du document que dans celle de l'éditeur



# AGENCEMENT DU TEXTE MIRABI





#### 9) L'éditeur de texte de CALAMUS

L'éditeur de texte de CALAMUS a été concu pour une saisie rapide du texte et de ses corrections. Bien que faisant partie de CALAMUS, cet éditeur peut être utilisé comme un programme séparé; mais ce n'est qu'en liaison avec les fonctions de mise en nage de CALAMUS qu'il atteint ses performances réelles

0	Editeur	de texte		I
此 學 門 開	Ligne: 18	TIME ## 80		Ŀ
	Colonne: 15			L
ESTYLE TIME fr 50,c	,10 <b>]</b> 9> L'édite	ur de texte	de CALAMUSK	8
L'éditeur de texte	de CALAMUS à été	concu pour	n une	В

saisie rapide du texte et e ses corrections. Quoi qu'étant une partie de CALAMUS, cet éditeur peut être utilisé comme un roaramme séparé; mais ses véritables performances, c'est seulement en ligison avec les fonctions de mise en page de CALAMUS qu'il les développe. C

Ouverture de l'éditeurs

L'ouverture de l'éditeur de texte s'effectue par un clic de "l'icône de l'éditeur", Bituée dans la première boîte de menus du module "text ce chapitre). Si vous n'avez sélectionné aucun cadre texte, apparaît fenêtre de texte vide, dans laquelle vous pouvez maintenant saisir un au clavier, ou encore le charger d'une disquette ou d'un disque dur







#### Ouverture de l'éditeur

L'ouverture de l'éditeur de texte s'effectue par un clie de "l'icône de l'éditeur", située dans la première boite de menus du module "texte" (voir paragraphe 1 de ce chapitre). Si vous n'avez sélectionné aucun cadre texte, une fenêtre de texte vide apparaît, dans laquelle vous pouvez saisir un texte quelconque au clavier, ou encore le charger à partir d'une disquette ou d'un disque dur (avec la fonction "Importer fichier", sous le menu déroulant "Menu", voir chapitre XII). Vous disposez également de diverses possibilités pour transférer un texte du document directement dans l'éditeur. Il faut, dans ce cas, avoir sélectionné un cadre et des l'ouverture de l'éditeur, la chaîne de texte appartenant au cadre sélectionné est entièrement transférée dans l'éditeur, où il peut être travaillé.

L'éditeur de texte de CALAMUS à été conçu pour saisie rapide du texte et e ses corrections. Quoi qu'é une partie de CALAMUS, cet éditeur peut être ut comme un rogramme séparé; mais ses vérita performances, c'est seulement en liaison avec les fonct CAL AMILIC audit landin

diteur de texte Ligne: 3 Colonne: 51 ,c1,10]9) L'éditeur de texte de CALAMUSK éditeur de texte de CALAMUS à été concu pour une saisle rapide du texte et e ses corrections. Quoi qu'étant une partie de CALAMUS, cet éditeur peut être utilis omme un programme séparé; mais ses véritables

Dès que l'éditeur a été appelé une fois, vous pouvez travailler alternativement sur la page du document et dans l'éditeur. Vous pouvez commuter de l'un à l'autre en eliquant la fenêtre correspondante (page ou éditeur). Notez toutefois que les modifications effectuées sur la page n'ont aucun effet sur





le texte qui se trouve déià dans l'éditeur. De plus, un retour du texte de l'éditeur vers les cadres peut entraîner des problèmes si, par exemple, vous avez sélectionné un autre cadre. Le texte retourne alors vers le nouveau cadre sélectionné, ce qui n'est pas nécessairement souhaité. Par contre, ceci vous offre la possibilité de transférer du texte d'un cadre à l'autre.



# AGENCEMENT DU TEXTE TOPAC





#### Fonctions internes à l'éditeur

L'éditeur de texte présente toute une série de fonctions internes qui, en partie, peuvent être sélectionnées à la souris ou appelées à partir du clavier Commençons par les 5 icônes situées sous le tableau de bord de la fenêtre de l'éditeur.



#### Importation de texte dans l'éditeur

Lorsque vous cliquez cette icône, le texte d'un cadre sélectionné peut être envoyé dans l'éditeur. Ce transfert s'effectue de manière absolument analogue à celle décrite plus haut pour l'ouverture de l'éditeur. C'est toujours la chaîne de texte entière, appartenant au cadre sélectionné, qui est reprise dans l'éditeur. Si l'éditeur contient déia du texte, ce dernier est remplacé par le nouveau texte.



### Exportation du texte et fermeture de l'éditeur

Un clic sur cette icone provoque le retour du texte de l'éditeur vers le cadre sélectionné. Le texte du cadre, voire la chaîne de texte entière, est alors remplacé par le contenu de l'éditeur. La fermeture de l'éditeur est automatique après le retour du texte.



#### Effacement du texte

Lorsque vous cliquez cette icône, la totalité du texte se trouvant dans l'éditeur est (après affichage d'un message d'alerte) entièrement effacée.









#### Remplacement du texte

Lorsque vous cliquez cette icône, le texte se déverse dans le cadre selectionne et remplace le texte qui s'y trouve. Cette fonction est absolument identique à la fonction "Retour du texte" décrite plus haut, mais ici, l'éditeur reste ouvert et conserve son contenu.



# AGENCEMENT DU TEXTE MARIE







Affichage des codes de contrôle

Lorsque vous cliquez cette icône, l'affichage des codes de contrôle est activé ou désactivé. Ceci concerne tous les caractères de contrôle, qui apparaissent entre crochets, en caractères gras. Il existe en plus des caractères de contrôle visibles en permanence, tel que par exemple les fins de ligne (signe "inférieur" gras) et les césures (tiret gras). Vous avez le choix entre plusieurs formats de représentation. Un double clic sur cette icône, avec le bouton gauche de la souris, provoque l'affichage du formulaire "Codes de contrôle".



Vous pouvez ici cliquer deux champs indépendamment l'un de l'autre, "Complets" signifie que les codes de contrôle ne sont pas affichés avec leur abréviation, mais avec leur désignation complète, par exemple "style" au lieu de "s". Si vous cliquez "Parametres", dans l'exemple de "style", le type de style sera également affiché (fonte, couleur, corps, etc.). Le formulaire peut être fermé par un clic sur "OK" ou sur "Abandon" ("Abandon" signific que les paramètres restent inchanges.



# AGENCEMENT DU TEXTE MARE





Actions de la souris dans les pages de l'éditeur

Vous nouvez nositionner le curseur dans une zone de texte par un simple clic, après avoir déplacé le pointeur de la souris à la position souhaitée, L'éditeur de CALAMUS utilise le curseur bloc en vidéo inverse. la position courante du curseur s'affiche dans le tableau de bord de l'éditeur avec l'indication de la ligne et de la colonne. A côté apparaît en petites lettres, le style valable pour la zone texte où se trouve précisément le curseur. Un double clic sur le code de contrôle du style (abréviation "s" entre crochets ou code complet) vous permet d'appeler le formulaire "Editer le style".



Ce formulaire vous permet une redéfinition de tous les attributs de style affichés. Vous pouvez entrer la taille des caractères au clavier après avoir sélectionné les champs correspondants; vous pouvez redéfinir: le style (souligné, contour, ombré, indice, exposant), la couleur (dans cette version de CALAMUS seulement 0 et 1 = blanc et noir), ainsi que la fonte.





Comme la fenètre des fontes ne permet l'affichage simultané que de 4 polices, vous pouvez, à l'aide des l'âches, consulter cette liste page par page. La fonte sélectionner une autre fonte, il suffit de cliquer la ligne correspondante. Lorsque vous avez défini tous les paramètres, vous pouvez quittez le formulaire avec "OK", les modifications sont alors prises en compte. Si vous ne désirez pas les adopter, cliquez sur "Abandon".

Les éléments de commande du cadre de la fenétre reprenante les conventions de GEM; un clie sur la case supérieure droite provoque l'affichage pleine page; un nouveau clie sur cette case ramène la fenétre à sa taille préalable. Si vous cliquez la case de fermeture, au coin supérieur gauche, un message d'alerte vous dernande ce qui doit advenir du texte: vous pouvez l'effacer, l'exporter vers le cadre s'électionné ou interrompre l'opération. Un clie sur "Effacer" ou sur "Cadre" provoquera dans tous les cas, la fermetture de l'éditeur.







Fonctions des touches dans l'éditeur

Les touches fléchées vous permettent de déplacer librement le curseur dans la fenêtre texte. Le déplacement du curseur hors des limites du cadre de la fenêtre provoque un décalage latéral ou vertical du texte. La touche "Delete" permet d'effacer le caractère à la position courante, la touche "Backspace" celui situé îmmédiatement à gauche du curseur. La touche "Return" introduit une fin de chapitre en fin de ligne, cette séparation est représentée par le signe "\(" en gras, La combinaison de Shift et de la barre d'espacement introduit un espace dit "fixe", c'est-à-dire un signe vide, jamais formaté à la mise en page. Cet espace fixe est représenté par un tiret bas avec crochet remontant





Fonctions de l'éditeur sous les menus déroulants

Les fonctions ci-après, appelées à partir de menus déroulants, sont exécutables dans l'éditeur de texte. Une description plus détaillée de ces fonctions vous est proposée aux chapitres XII à XVI.

Menu déroulant "Menu":

Importation et exportation de texte

Menu déroulant "Texte"

Chercher/Remplacer (texte) - Chercher/Remplacer (style) Continuer la recherche - Marquer le début du bloc - Marquer la fin du bloc - Mode insertion - Mode remplacement formatage de lignes

Fonctions de l'éditeur, appelées à partir de boîtes de menus

Les fonctions ci-après appartiennent à différentes boites de menus du module texte et sont aussi exécutables dans l'éditeur. Une description plus précise de ces fonctions vous est proposée aux paragraphes 1-8 de ce chapitre.

Boîte de menus "Fonctions texte générales":

Toutes les opérations d'insertion peuvent également être exécutées dans l'éditeur; la définition de notes de bas de page ou d'entrées d'index ainsi que la chasse manuelle ne peuvent pas être utilisées dans l'éditeur.

Boîte de menus "Vue des fontes":

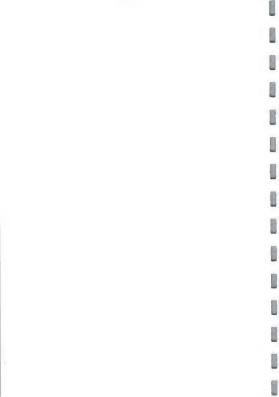
La méthode d'insertion d'un signe quelconque par un elie de la souris s'emploie également dans l'éditeur.

Boîte de menus "Gestion des macros":

Les fonctions "Marquer le début du bloc" et "Marquer la fin du bloc" ne peuvent être utilisées que dans l'éditeur.

Boite de menus "Clipboard texte":

Toutes les fonctions de cette boîte de menus peuvent être utilisées dans l'éditeur.

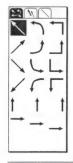






### Lignes

Ce module rassemble toutes les fonctions nécessaires aux définitions des lignes. La ligne représente l'élément graphique le plus élémentaire mais sans doute aussi le plus important de la mise en nage. Les différents attributs d'une ligne; forme, épaisseur, trame, et couleur, peuvent être librement définis par l'utilisateur. Une ligne peut également être accompagnée d'une ombre dont vous pouvez définir la distance, la direction, la trame et la couleur. Ce module comprend 3 hoîtes de menus. Comme tous les éléments de CALAMUS, les lignes sont également définies comme contenus de cadres. Ce qui apparaît en premier, à la création de certains types de lignes, n'est pas le cadre, mais la ligne elle-même, le cadre n'apparaissant qu'à la fin de cette opération. Tous les attributs de ligne peuvent être librement redéfinis. Il suffit pour cela de sélectionner le cadre correspondant, puis d'entreprendre les différentes modifications dans les boîtes de menus du module



#### 1) Formes des lignes

Dans cette boite de menus, vous pouvez choisir parmi 18 types de lignes, répartis en 5 groupes: les diagonales, les courbes, les lignes d'equerre, les verticales et les horizontales. A l'intérieur de ces groupes, il faut encore distinguer d'autres critères tels que la direction et la position de la ligne dans son cadre. A sa création, une ligne reçoit la forme associée à l'icone sélectionnée. La direction de la ligne dépend quant à elle de la direction dans laquelle vous "tirez" son tracé. Si par exemple, vous avez choisi de tracer une diagonale allant du coin inférieur droit au coin supérieur gauche, il faudra tirer cette ligne dans cette même direction (les deux sens étant admis). Ceci vous sera immediatement confirmé par le programme quis ec charge





de sélectionner, dans la boite de menus, la diagonale correspondant à la direction et au sens choisis. Ce principe est applicable à toutes les formes de lignes. Lorsque vous cliquez un cadre ligne en mode traitement, la forme de ligne contenue dans ce cadre vous est indiquée par l'affichage vidéo inverse du symbole de ligne correspondant à cette forme. Vous pouvez des lors, en cliquant un autre symbole, redéfinir la forme de la ligne et ceci autant de fois que vous le désirez.

#### Lignes diagonales

Lorsque vous avez selectionné l'un de ces 4 symboles, c'est d'abord une ligne diagonale qui apparait au tirage du cadre (mode création de cadres). La direction de cette ligne dépend alors de la direction dans laquelle vous tirez le cadre; cette direction vous est confirmée aussité après par l'affichage vidéo inverse du symbole de ligne correspondant. Si vous souhaitez modifier plus tard la direction d'une diagonale, il vous suffira de cliquer le symbole correspondant à la direction choisie. Le cadre affectie à la ligne n'apparaît que lorsque le viirage" de la ligne est achevé.

### Lignes courbes

Lorsque vous avez sélectionné l'un de ces 4 symboles, c'est le cadre qui apparaît en premier au tirage, la ligne courbe appartenant à ce cadre n'apparaissant qu'à la fin de l'opération de tirage du cadre. La direction de cette ligne dépend de la direction dans laquelle vous tirez le cadre, elle vous est confirmée aussitôt après par l'affichage en vidéo inverse du symbole de ligne correspondant. Vous pouvez par la suite modifier la direction de cette ligne à volonié, il vous suffit pour cela de cliquer le symbole correspondant à la direction choisie.





Lignes d'équerre

Lorsque vous avez sélectionné l'un de ces 4 symboles, c'est le cadre qui apparait en premier au tirage, la ligne d'équerre appartenant à ce cadre n'apparaisant qu'à la fin de l'opération de tirage du cadre. La direction de cette ligne dépend de la direction dans laquelle vous tirez le cadre; elle vous est confirmée aussitéd après par l'affichage en vidéo inverse du symbole de ligne correspondant. Vous pouvez par la suite modifier la direction de cette ligne à volonté, il vous suffit pour cela de ciliueur le symbole correspondant à di direction choisie.

Lignes verticales

Lorsque vous avez sélectionné l'un de ces 3 symboles, c'est d'abord une ligne verticale qui apparait au tirage du cadre, le cadre affecté à cette ligne n'apparaisant, lui, qu'à la fin du tirage de la ligne. Ce cadre possède en direction verticale, une largeur minimum que vous pouvez ensuite modifier à volonté. Lorsque plus tard, vous élargirez un tel cadre ligne, vous pourrez faire une distinction entre ces 3 types de verticales: selon le symbole sélectionné, la ligne apparait à gauche, au milieu ou à droite du cadre. Cette position peut naturellement être modifiée ultérieurement, il vous suffit pour cela de cliquer le symbole correspondand à la position choisie.

Lignes horizontales

Lorsque vous avez sélectionné l'un de ces 3 symboles, c'est d'abord une ligne horizontale qui apparait au tirage du cadre, le cadre affecté à cette ligne n'apparaitsant, lui, qu'à la fin du tirage de la ligne. Ce cadre possède en direction horizontale, a une largeur minimum que vous pouvez ensuite modifier à volonté. Lorsque plus tard, vous élargirez un tel cadre ligne, vous pourrez faire une distinction entre ces 3 types d'horizontales. Selon le symboles électionné, la ligne apparaît en haut, au milieu ou en bas du cadre. Cette position peut naturellement être modifiée ultérieurement, il vous suffit pour cela de cliquer le symbole correspondand à la position choisie.







#### 2) Ombres de lignes

Cette boite de menus rassemble toutes les fonctions nécessaires à la définition d'une ombre de ligne. Vous pouvez définir la trame, la couleur, la direction et la distance de l'ombre. Lorsque vous tirez une ligne ou un cadre ligne, la ligne est automatiquement accompagnée d'une ombre comportant tous les attributs que vous venez de lui affecter. Lorsque vous sèlectionnez un cadre ligne en mode traitement, tous les attributs de l'ombre accompagnant la ligne sont affichés. Ces attributs peuvent être modifiés ultérieurement; il vous suffit pour cela de cliquer le symbole correspondant.



### Trame de l'ombre

Lorsque vous tirez une ligne ou un cadre ligne, l'ombre, si elle existe, est reprisentée avec la trame préalablement définie. Lorsque vous sélectionnez un cadre ligne en mode traitement, la trame choisie pour cette ombre est affichée dans cette boite de menus; cette trame peut ultérieurement être modifiée. Une description de la définition de la trame ou du motif de rempiissage de l'ombre vous est proposée au chapitre VI, a







### Couleur de l'ombre

Lorsque vous tirez une ligne ou un cadre ligne, l'ombre de cette ligne, si elle existe, est représentée avec la couleur préalablement définie. Lorsque vous sélectionnez un cadre ligne en mode traitement, la couleur choisie pour cette ombre est affichée dans cette boite de menus; cette couleur peut ultérieurement être modifiée. Une description de la définition de la couleur de l'ombre vous est proposée au chapitre VI. S.

X: 14.2 pt Y: 14.2 pt



Distance de l'ombre

Lorsque vous tirez une ligne ou un eadre ligne, l'ombre de cette ligne, si elle existe, est représentée avec la distance et l'orientation préalablement définise (naturellement, vous pouvez à ce moment également indiquer si cette ligne doit être ou non accompagnée d'une ombre.) Lorsque vous sélectionnez un cadre ligne en mode traitement, la distance et l'orientation choisies pour cette ombre sont affichées dans cette boite de menus; ces paramètres peuvent être modifiés ultérieurement. Une description de la définition de la distance et de l'orientation de l'ombre vous est proposée au chapitre VI, 4.





3) Trame de ligne, couleur de ligne, épaisseur de ligne et style de ligne

Cette boite de menus rassemble toutes les fonctions nécessaires à la définition d'une ligne à l'exception de la forme et de l'ombre de la ligne. Vous pouvez définir la trame, la couleur, l'épaisseur de la ligne et la forme de ses extrémités. Lorsque vous tirez une ligne cette ligne reçoit alors tous les attributs que vous venez de lui affecter. Lorsque vous sélectionnez un cadre ligne en mode traitement, tous les attributs de ligne sont affichés dans cette boite de menus. Ces attributs peuvent par la suite être librement modifiés.

#### Trame de ligne

Lorsque vous tirez une ligne ou un cadre ligne, cette ligne est représentée avec la trame préalablement définie. Lorsque vous sélectionnez un cadre ligne en mode traitement, la trame choisie pour cette ligne est alors affichée dans cette boite de menus; cette trame peut ultérieurement être modifiée. Une description de la définition de la trame ou motif de remplissage de la ligne vous est proposée au chapitre VI. 2.

#### Couleur de ligne

Lorsque vous tirez une ligne ou un cadre ligne, cette ligne est alors représentée avec la couleur préalablement définie. Lorsque vous sélectionnez un cadre ligne en mode traitement, la couleur choisie pour cette ligne est affichée dans cette boite de menus; cette couleur peut ultérieurement être modifiée. Une description de la définition de la couleur de la ligne vous est proposée au chapitre VI, 5.









Epaisseur de la ligne

Dans CALAMUS, l'épaisseur d'une ligne peut être librement définie. Vous pouvez choisir entre 8 épaisseurs de ligne prédifinies ou entrer manuellement l'épaisseur de votre choix. Lorsque vous sélectionnez un cadre ligne en mode traitement, l'épaisseur de cette ligne si elle existe, est affichée dans cette boite de menus; ce paramètre peut ullérieurement être modifié. Une description de la définition de l'épaisseur de la ligne vous est proposée au chapitre VI. 3.



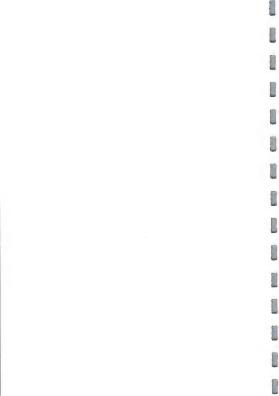
Type de ligne

CALAMUS vous offre un choix entre 8 types de lignes prédéfinis. Lorsque vous sélectionnez un cadre ligne en mode traitement, le type de cette ligne est affiché dans cette boite de menus; ce paramètre peut être modiffé ultérieurement. Une description des types de lignes possibles vous est proposée au chapitre VI, 3.



Extrémités de ligne

Chacune des extrémités d'une ligne peut être paramétrée individuellement. Lorsque vous tirez une ligne ou un cadre ligne, la ligne appartenant à ce cadre est munie du type d'extrémités défini ici. Lorsque vous sélectionnez un cadre ligne en mode traitement, le type des extrémités de cette ligne est affiché dans cette boite de menus; ce paramètre peut être modifié ultérieurement. Une description de la définition du type d'extrémités de ligne vous est proposée au chapitre VI,3.

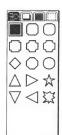






#### Surfaces

Ce module rassemble toutes les fonctions nécessaires aux définitions des trames et des cadres. Il comprend 4 boites de menus dans lesquelles vous pouvez définir la forme de la figure, son ombre, son modif de remplissage ainsi que les attributs servant à la définition de son contour. Les surfaces peuvent également être utilisées comme des cadres en utilisant un modif de remplissage transparent.



### 1) Formes des surfaces

Cette boite de menus contient 15 formes de figures prédiffinies. Lorsque vous tirez un cadre "Surface", ce cadre recoit la figure définie dans cette boite de menus. Lorsque vous sélectionnez un cadre surface en mode traitement, la forme de la figure associée à ce cadre est indiquée dans cette boite de menus par l'affichage du symbole correspondant en vidéo inverse; cette forme peut être modifiée ultérieurement. Il s'agit ici des formes élémentaires à partir desquelles vous pouvez obtenir de nombreuses variations par modification des proportions dans les deux acha se le des contraits de confidence de la confiden



## SURFACES



Symboles de formes de surfaces

Les fonctions associées aux symboles de cette boite de menus étant toutes identiques, nous nous limiterons ici à une énumération des différentes formes élémentaires disponibles.

Carré

Rectangle avec angles plats

Rectangle avec angles arrondis

Rectangle avec découpe perpendiculaire des angles

Rectangle avec découpe oblique des angles

Rectangle avec angles concaves

Losange

Octogone

Cercle/ellipse

Triangle équilatéral, sommet pointé vers le haut

Triangle équilatéral, sommet pointé vers la droite

Triangle équilatéral, sommet pointé vers le bas

Triangle équilatéral, sommet pointé vers la gauche

Étoile

Forme étoilée







#### 2) Ombres de surfaces

Dans CALAMUS, toutes les surfaces peuvent être aecompagnées d'une ombre. Cette boîte de menus rassemble toutes les fonctions nécessaires à la définition d'une ombre. Les éléments de l'ombre que vous pouvez définir sont: la trame, la couleur, la direction et la distance par rapport ail objet. Lorsque vous tirez un cadre surface, celle-ci est automatiquement accompagnée d'une ombre comportant tous les attributs définis ici. Lorsque vous selectionnez un cadre surface en mode traitement, tous les attributs de l'ombre accompagnant la surface sont affichée dans cette boite de menus. Ces attributs peuvent être modifiés utérieurement.



### Trame de l'ombre

Lorsque vous tirez un eadre surface, l'ombre, si celle-ci cxiste, est représentée avec la trame préalablement définie. Lorsque vous sélectionnez un eadre surface mode traitement, la trame choisie pour cette ombre est affichée ici; cette trame peut être modifiée ultérieurement. Une description de la définition de la trame ou du motif de remplissage de l'ombre vous est proposée au chapitre VI, 2.







Couleur de l'ombre

Lorsque vous tirez un cadre surface, l'ombre de la surface, si elle en a une, est représentée avec la couleur préalablement définie sie. Lorsque vous sélectionnez un cadre surface en mode traitement, la couleur choisie pour cette ombre est affichée dans cette boite de menus; cette couleur peut être modifiée ultérieurement. Une description de la définition de la couleur de l'ombre vous est proposée au chapitre VL.5.

X: 14.2 pt Y: 14.2 pt

Distance et direction de l'ombre

Lorsque vous tirez un cadre surface, l'ombre de la surface, si elle en a une, est représentée avec la distance et l'orientation préalablement définies (naturellement, vous pouvez à ce moment également indiquer si cette surface doit ou non être accompagnée d'une ombre). Lorsque vous sélectionnez un cadre surface en mode traitement, la distance et l'orientation choisées pour cette ombre sont alors affichées dans cette boite de menus; ces paramètres peuvent être modifiés ultérieurement. Une description de la définition de la distance et de l'orientation de l'ombre vous est proposée au chapitre VI, 4.







3) Motif de remplissage et couleur

Cette boile de menus rassemble toutes les possibilités de définition de la trame et de la couleur d'une surface. Lorsque vous tirez un cadre surface, la figure ainsi créce reçoit les paramètres définis dans cette boite de menus. Lorsque vous sélectionnez une surface existante en mode traitement, les paramètres définis pour celle-ci sont affichés dans cette boite de menus; lis peuvent être modiffés ultérieurement.



Trames

Lorsque vous tirez un cadre surface, l'intérieur de celle-ci est rempli avec le motif de trame défini ici. Lorsque vous sélectionnez un cadre surface en mode traitement, la trame définie pour celle-ci est affichée ici; ce motif de remplissage ou cette trame peuvent être modifiés ultérieurement. Une description de la définition des motifs de remplissage vous est proposée au chapitre VI,2.





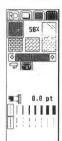


#### Couleur de la trame

Lorsque vous tirez un cadre surface, l'intérieur de celle-ci est rempli avec la couleur de trame définie ici. Lorsque vous sélectionnez un cadre surface en mode traitement, la couleur définie pour la surface de cette figure est affichée ici; cette couleur peut être modifiée ultérieurement. Une description de la définition des couleurs possibles vous est proposée au chapitre VI,5.







## 4) Lignes de contour

Cette boite de menus rassemble toutes les possibilités de définition de la ligne de contour d'une surface. Vous pouvez définir étil a trame ou le moit de remplissage, l'épaisseur et le type de la ligne. Lorsque vous tirez un cadre surface, la rigure ainsi erécé est munie de la ligne de contour définie dans cette boite de menus. Lorsque vous sélectionnez une surface existante en mode traitement, les paramètres de la ligne de contour définis pour cette surface sont affichés dans cette boite de menus; ils peuvent être modifiés utérieurement.



### Trames de lignes de contour

Lorsque vous tirez un cadre surface, la ligne de contour de la figure est pourvue du motif de trame défini ici. Lorsque vous sélectionnez un cadre surface en mode traitement, la trame définie pour la ligne de contour de cette figure est affichée ici; cette trame ou motif de remplissage peut être modifiée ultérieurement. Une description de la définition des motifs de remplissage vous est proposée au chapitre VI,2.







### Couleur de la ligne de contour

Lorsque vous tirez un cadre surface, la ligne de contour de la figure reçoit la couleur définie ici. Lorsque vous sélectionnez un cadre surface en mode traitement, la couleur de ligne de contour définie pour celle-ci est affichée ici; cette couleur peut être modifiée ultérieurement. Une description de la définition des couleurs disponibles vous est proposée au chapitre VI,5.



#### Enaisseur de la ligne de contour

Dans CALAMUS, l'épaisseur d'une ligne peut être librement définie. Vous pouvez choisir entre 8 épaisseurs de ligne prédifinies ou entre manuellement l'épaisseur de votre choix. Lorsque vous sélectionnez un cadre surface en mode traitement, l'épaisseur de la ligne de contour de la surface est affichée dans cette boite de menus; ce paramètre peut être modifié ultérieurement. Une description de la définition de l'épaisseur de la ligne vous est proposée au chapitre VI, 3.



### Types de lignes de contour

CALAMUS vous offre un choix entre 8 types de lignes de contour prédéfinis. Lorsque vous tirez un cadre surface, la figure ainsi crée est pourvue d'une ligne de contour du type défini ici. Lorsque vous sélectionnez un cadre surface existant en mode traitement, le type de ligne de contour de cette figure est affiché ici; ce parametre peut être modifié ulérieurement. Une présentation des différents types de lignes de contour possibles et de leur définition vous est proposée au chapitre VI, 3.

### Menu

Nouveau document Charger un document Insérer un document

Fermer le document Sauver le document Sauver comme ... Annuler modifications

Imprimer document

Importer fichier
Exporter fichier

Formater disquette

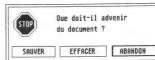
Quitter Calamus

#### Menu déroulant "Menu"

Sous ce titre de la barre des menus, vous trouvez les principales opérations concernant les disquettes (chargement et sauvegarde des documents, importer et exporter) ainsi que l'ensemble des commandes ayant trait à l'imprimante. Vous trouvez également ici la fonction pour quitter CALAMUS. Ici encore, CALAMUS suit une convention très largement suivie dans les systèmes d'exploitation à interface graphique et à menus déroulants, qui consiste à rassembler sous un même titre de menus toutes les fonctions ayant trait aux disquettes et à l'imprimante ainsi que la fonction d'abandon du programme. Nouveau document

Nouveau document

Lorsque vous sélectionnez cette option avec la souris, vous ouvrez un nouveau document de mise en page. Si vous aviez déjà un document en cours de traitement, un message d'alerte vous propose d'effectuer tout d'abord une sauvegarde de votre document sur disouette ou sur dique dur.



L'ouverture d'un nouveau document s'accompagne du chargement de la police standard définie dans le fichier CALAMUSSET. Mais si vous avice auparavant chargé un autre document, les polices utilisées dans ce document restent en mémoire et peuvent par conséquent être immédiatement réutilisées.

Après le démarrage de CALAMUS, si vous souhaitez ouvrir un nouveau document ou charger, à partir de l'option "Charger un document", un document déjà existant pour continuer à le travailler, il faut appeler cette option. L'appel des fonctions "Nouveau document" ou "Charger un document" constitue toujours la première opération effectuée sur CALAMUS. Charger un document

Chargement d'un document en vue de son traitement

Lorsque vous sélectionnez cette option du menu avec la souris, vous pouvez charger en mérnoire, à partir d'une disquette ou d'un disque dur, un document existant, afin de continuer à le travailler. Le sélecteur d'objets apparait d'abord à l'écran (voir chapitre XVII) et vous permet de sélectionner le document choisi. Les documents CALAMUS portent l'extension CDK.

Lors du chargement d'un document, les polices de caractères correspondantes sont automatiquement chargées en mémoire. Nous attirons ici votre attention sur le fait que les polices utilisées dans un document sont également disponibles à partir de leur chemin d'accès. Lorsque CALAMUS ne trouve pas les polices nécessaires, il vous en informe par le message d'alerte suivant.

La fonte TIME\_\_50.CFN ne peut pas se charger

Essayer encore

Changer de chemin

Changer de fonte

Annuler chargement

CALAMUS vous propose ici 4 alternatives. En cliquant "Essayer encore" le programme lance une nouvelle tentative de recherche et de lecture de la fonte dans un dossier bien défini. Un clie sur "Changer de chemin" provoque une réapparition du sélecteur d'objets et vous pouvez alors déterminer un nouveau chemin d'aces, c'està-dire définir éventuellement un nouveau lecteur et un nouveau dossier contenant les fontes recherchées. Un clie sur l'option "Changer de fonte", déclenche également Charger un document

l'affichage du sélecteur d'objets. Vous pouvez alors sélectionner une autre fonte qui sera recherchée par le même chemin d'accès et qui viendra remplacer la fonte qui était jusqu'ici utilisée. Vous ne ferez sans doute que très rarement usage de cette possibilité, pour la raison que le choix d'une autre police de caractères provoque en règle générale une modification complète du formatage du texte dans la page. La dernière possibilité qui vous est offerte consiste ni plus ni moins qu'a interrompre l'opération de chargement.

#### Inserer un document

#### Insertion d'un document

Un elie sur cette option, provoque l'ouverture du formulaire "Insêrer un document" et vous permet d'insêrer, dans votre document en mémoire, un deuxième document que vous chargez à partir d'une disquette ou du disque dur.



Ce formulaire vous permet d'entrer un numéro de page au clavier et de définir si l'insertion du document doit s'effectuer avant ou après cette page. Vos entrées doivent être confirmées par un clie sur "OK" ou par un "Return", ou bien par un clie sur "Abandon", au cas ou vous décidiez de ne pas effectuer cette insertion. Le sélecteur d'objets de CALAMUS s'affiche maintenant à l'écran (voir chapitre XVII) et vous pouvez sélectionner le document que vous avez choisi d'insérer. Les documents CALAMUS portent l'extension CDK.

Lors de l'insertion d'un document ou du chargement d'un nouveau document, les polices utilisées dans le document seront chargées par CALAMUS, dans la mesure où elles ne sont pas déjà présentes dans le document courant. Lorsque que CALAMUS ne peut retrouver les polices nécessaires par leur chemin d'aces, le même message d'alerte que celui que nous venons de voir pour "Charger un document" s'affiche à l'écran. Procédez ici de la même manière que précédemment.

### Fermer le document

### Fermer le document

Lorsque vous sélectionnez cette option du menu avec la souris, la session de travail du document en mémoire est terminée. Toutes les modifications entreprises depuis la dernière sauvegarde sont alors perdues. C'est pourquoi, selon un paramètre préalablement défini, un message d'alerte peut éventuellement s'afficher vous offrant ainsi la possibilité d'effectuer une sauvegarde du document dans sa dernière version avant de procéder à sa fermeture, ou encore d'interrompre l'opération de fermeture.



## Sauver le document

#### Sauver le document

Lorsque vous sélectionnez cette option du menu avec la souris, le document situé en mémoire est sauvegardé, dans son état actuel, sur disquette ou sur disque dur. Selon un paramètre préalablement défini, la dernière version sauvegardée sera conservée par une copie de sécurité (Backup) portant l'extension BAK. Afin de vous protéger d'une éventuelle coupure de courant, il vous est recommandé de sauvegarder régulièrement votre travail.

Après l'ouverture d'un nouveau document l'option "Sauver le document" du menu n'est plus accessible (présentation en caractères grisés). Lors de la première sauvegarde d'un document nouvellement créé, vous devez lui affecter un nom ("Sauver comme..", voir ci-dessous). La simple sauvegarde, sans nom, n'est seulement qu'après cette opération.

# Sauver comme ...

# Sauvegarde du document sous un nom

Un clie sur cette option du menu vous permet d'effectuer une sauvegarde (sur disquette ou sur disque dur) du document en mémoire, sous un autre nom. Ceci provoque l'apparition du sélecteur d'objets de CALAMUS (voir chapitre XVII) et vous pouvez alors nommer votre fichier avec le nom sous lequel vous souhaitez sauvegarder votre document. Les fichiers de documents CALAMUS portent l'extension CDK.

Après la première ouverture d'un document, la première sauvegarde doit s'effectuer à partir de cette option du menu, car c'est seulement lors de cette opération que le document reçoit un nom. Les futures sauvegardes sur disquette peuvent s'effectuer sans nom, à partir de l'option "Sauver le document" du menu (voir ci-dessus).

Annuler les modifications effectuées sur votre document

Un clic sur cette option déclenche le chargement automatique de la dernière version du document portant le même nom que celui actuellement en mémoire. Toutes les modifications effectuées sur le document en mémoire depuis son chargement sont alors perdues. Selon un paramètre préalablement défini, un message d'alerte peut éventuellement s'afficher et vous offrir le choix d'exécuter ou d'interrompre cette opération.

Impriner document

Impression et définition des opérations d'impression

Un clie sur cete option du menu déclenche l'ouverture du formulaire "Imprimer un document / Installer l'imprimante". Toutes les options d'impression sont définies dans ce formulaire et déterminent la sortie du document sur l'imprimante.



Ce formulaire comprend deux parties. La partie supérieure, dans laquelle, vous pouvez définir les parametres spécifiques à l'imprimante. Les réglages acceptés ici dépendent du type de votre imprimante. Les sorties d'impression de Calamus sont commandées àpartir de drivers d'imprimantes externes, dont vous devriez en avoir chargé un. Pour cela, cliquez le champ "Choix de l'imprimantes."

# CHOIX DE L'IMPRIMANTE

Le sélecteur d'objets de CALAMUS s'affiche (voir chapitre XVII) et vous pouvez alors charger le driver d'imprimante approprié dans CALAMUS, Les fichiers de drivers d'imprimantes de CALAMUS portent le suffixe CPD.

En règle générale, dès son chargement, CALAMUS doit charger un driver d'imprimante placé dans le fichier CALAMUS.SET (pour une meilleure compréhension des drivers d'imprimantes, voir également chapitre XXI).

Imprimante: Résolution: Format de la page:	фx	<b>\$</b>	
Entrainement:	→ XXXX X	XXXX	
Connexion:	Parallèle Série	DMA	Autre

Dans la partie supérieure de la fenêtre du formulaire d'imprimante, vous pouvez définir la résolution de l'imprimante, le mode d'entrainement du papier et, dans certains cas, le type d'interface. Les valeurs se rapportent toujours au driver sélectionné. Elles sont donc fonction des possiblités de votre imprimante. La modification de la résolution de l'imprimante, de la taille du papier et du mode d'entrainement du papier s'effectue au moyen des fleches gauches et droites et d'un clic de la souris. Les différentes valeurs possibles dépendent du driver d'imprimante utilisé. Le type d'interface est généralement figé; la plupart des imprimantes ne disposent que d'une interface. Au cas toutefois où votre imprimante disposerait de plusieurs interfaces, vous pouvez, ici, sélectionner le type, La sélection de l'interface - pour autant que cela est possible - s'effectue par clic du champ correspondant "Parallèle", "Série", "DMA", "Autres".

Au cas où votre imprimante accepte plusieurs résolutions, vous devez sélectionner la résolution souhaitée avant de travailler avec CALAMUS; ecci est indispensable du fait que dans le programme quelques fonctions dépendent de ce paramètre (graphisme bitmap, réglage de la "Taille de

# MENU

Inpriner document

eprésentation paramétrée" sur "imprimante 1:1").

	recommender pursua	101100 541 1	priiiiaii	1.1 /.
De la page:			Copi	e(s): 1
à la page:			Ech	elle: 100 %
Tri	Ascendant De	scendant		
Densité	x 1	x 2	x 4	Trame
Orientation	Automatique	Portrait	Paysa	age
Options	Miroir	Né	gatif	

La deuxième partie du formulaire sert à la définition du processus d'impression proprement dit. Vous pouvez entrer au clavier la première et la dernière page à imprimer, le nombre d'exemplaires souhaités ainsi que le rapport de réduction ou d'agrandissement, exprimé en pourcentage. L'entrée concernant l'agrandissement est linéaire; elle ne se rapporte pas à la surface. Avec un réglage sur 200%, la sortie d'impression se fera sur double largeur et double longueur, ceci, bien-entendu, seulement si votre imprimante l'autorise. Vous pouvez aussi, par un clic du champ correspondant, choisir le sens du tri à la sortie. Le paramètre "Densité" vous permet de définir la taille du point de la grille en pixels. Au delà de la simple corrélation - 1 point de la grille = 1 point à l'impression -, vous disposez ici également d'une possibilité de grossissement en deux phases : un point de la grille correspond alors à une sortie de 2 X 2 ou 4 X 4 points (pixel) sur l'imprimante. Ceci est nécessaire dans de nombreux cas, si l'on veut éviter un flou ou un manque de netteté à l'impression. La taille du point ainsi définie concerne alors tous les motifs de remplissage ou grilles de votre document ct doit être adaptée à votre imprimante. La résolution du point sélectionné s'affiche en vidéo inverse. Vous disposez également des options miroir et impression en négatif; la sélection de ces options s'effectue par simple clic des champs correspondants qui s'affichent en vidéo inverse.

Inpriner document

Le procéssus d'impression proprement dit commence des que vous cliquez le champs "imprimer".

# IMPRIMER

Une fenêtre d'information vous affiche le statut d'impression courant.

# ABANDON

L'impression terminée, ou les réglages effectués, vous pouvez alors fermer la fenêtre d'impression par un clie sur "ABANDON" et par là même, confirmer vos entrées.

#### Importer fichier

Importation de textes et de graphisques

Cete option du menu ne peut être sélectionnée que si vous avez préalablement sélectionné un cadre approprié. Sinon, ce point du menu ne peut être activé (affichage en grisé). De plus, cette fonction dépend du type de cadre sélectionné. CALAMUS vous permet d'importer des textes, des graphiques bitmap et des graphisques vectoriels, et ceci sous différents formats.

#### Tenortor fichine

# Importation du texte

Un clie sur cette option du menu, après sélection d'un cadre texte, déclenche l'affichage du formulaire "Importer texte". Ce formulaire vous propose un choix entre quatre différents formats de fichiers externes, à partir desquels, vous pouvez importer du texte dans CALAMUS.



Les différents choix proposés ici sont: le propre format de CALAMUS, le format de "1st Word(plus)" et deux types de format ASCII. La différence entre ces deux types de formats ASCII réside dans le traitement du "Carriage Return" (correspondant au retour chariot d'une machine à écrire) ou du "linefeed" (avance) en fin de ligne. Dans la majeure partie des textes ASCII, la délimitation de chacune des lignes est assurée par un "Linefeed". Dans CALAMUS,ceci reviendrait à considérer chaque ligne du Tenneter fichier

texte importé comme un graphique.

Pour pallier à cet inconvénient, il vous suffit de sélectionner l'item du menu "ASCII (LF) après paragraphe". Les codes de paragraphe ne sont alors inseres qu'aux endroits où le texte d'origine possède une ligne vide. Dès que vous avez sélectionné l'un des quatre formats possibles, le sélecteur d'objets de CALAMUS (voir chapitre XVII) s'affiche et vous pouvez alors charger le fichier de votre choix. Vous avez ici la possibilité de refuser l'importation en cliquant sur "Abandon" ou d'adopter le format de texte sélectionné et de procéder au chargement, en cliquant sur "OK". Vous trouvez également dans ce formulaire un champ de sélection dénommé "Fontes", cette option n'a de signification qu'en liaison avec les textes importés d'un fichier au format "Ist Word" ou "1st Word-Plus". Un clic sur ce champ provoque l'ouverture d'un autre formulaire, "Choix des fontes pour l'italique et pour le gras".



Dans ce formulaire, vous pouvez affecter différentes polices de CALAMUS aux divers styles de "1st Word". Les différentes styles d'écriture proposés ici étant: normal,

#### Inporter fichier

italique, gras et italique. La fenêtre inférieure affiche les fontes actuellement disponibles dans CALAMUS.

Pour affecter, par exemple, une police particulière au style italique, il suffit pour de cliquer le champ "italique"; si vous cliquez ensuite une fonte quelconque dans la fenêtre inférieure, cette fonte s'affiche alors aussitôt en regard du champ "Italique". Ce mode de selection étant applicable à tous les styles. Les modifications sont validées par un clie sur "OK". Le formulaire "Importer texte" réapparaît et vous pouvez continuer en procédant de la manière décrite plus haut.

Importer fichier

Importation de graphisques vectoriels

Un clic sur cette option du menu, après sélection d'un cadre "Graphisme vectoriel", déclenche l'affichage du sélecteur d'objets de CALAMUS (voir chapitre XVII); vous pouvez alors charger le graphisque vectoriel de votre choix. Ce chargement ne s'effectue pas immédiatement, une boite d'interrogation vous demande d'abord de préciser le format du graphisque vectoriel.

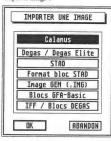


Deux types de formats vous sont proposés: le format graphisque vectoriel de CALAMUS (les graphique vectoriels CALAMUS pouvant provenir d'une exportation à partir de CALAMUS ou avoir été générés dans CALAMUS puly. PluS, et le format METAFILE, correspondant aux graphiques au standard GEM provenant, par exemple, de "CEM Draw" ou de "EASY Draw". Vous avez aussi la possibilité de charger des graphisques GEM draw réalisés sur un PC. Comme il n'existe actuellement encore aucun graphique vectoriel au format CALAMUS, vous sélectionnerez done, ici, le format METAFILE. Le chargement de l'image et sa construction à l'écran ont lieu aussitéd après le elie du champ correspondant.

Importer fichier

Importation de graphiques bitmap (images du type pixel)

Après avoir sélectionné un cadre "Graphique bitmap", yous pouvez, à partir de l'option "Importer", charger dans CALAMUS un graphique bitmap sous différents formats. Cette opération commence par l'affichage du formulaire "Importer imase".



Ce formulaire vous propose un choix de sept formats d'image différents: le format CALAMUS (les graphiques bitmap au format CALAMUS PLUNS, le format CREAS de cu générés à partir de CALAMUS PLUNS, le format STAD bloc, le format STAD bloc, le format STAD bloc, le format GEM image (IMG), le format STAD bloc, le format GEM image (IMG), le format BASIC-GFA bloc ainsi que le format Degas bloc et le format IFF Vous pouvez adopter le format selectionné par un clies ur "OK" ou cliquez le format de votre choix. Cette opération se poursuit par l'affichage du selecteur d'objets de CALAMUS (voir chapitre XVII) qui vous permet de sélectionner le graphique que vous souhaitez charger dans CALAMUS.

### Exporter fichier

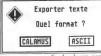
# Exportation de textes et de graphiques

Cette option du menu ne peut seulement être sélectionnée que si vous avez préalablement sélectionné un cadre approprité. Siono, ce point du menu ne peut être activé (affichage en grisé). De plus, cette fonction dépend du type de cadre sélectionné. CALAMUS vous permet d'exporter des textes, des graphiques bitmat et des graphiques vectoriels. Les données sont alors exportées dans les formats propres à CALAMUS. Les textes pouvent également être exportés sous forme de fichiers ASCII.

### Exporter fichier

## Exportation de texte

Un clic de cete option du menu, après sélection d'un cadre texte, déclenche l'affichage d'une interrogation de format.



Yous pouvez, par un clie du champ correspondant, opter pour une sauvegarde du texte (y compris les cadres comprenant un chainage de texte) au format CALAMUS ou au format ASCII. Les textes sauvegardes au format ASCII pouvent alors être retravaillés dans d'autres programmes. La sélection du format est suivie de l'ouverture du sélecteur d'objets de CALAMUS (voir chapitre XVII)qui vous permet de sauvegarder votre texte, sur disquette ou sur dique dur, sous le nom de votre choix. Les textes sauvegardés au format CALAMUS doivent porter le suffixe CTX.

#### Exporter fichier

Exportation de graphiques vectoriels

Un clie de cette option du menu, après sélection d'un cadre graphisme vectoriel, déclenche aussitét l'affichage du sélecteur d'objets de CALAMUS (voir chapitre XVII) et vous pouvez alors sauvegarder au format CALAMUS, sur disquette ou sur disque dur, le contenu du cadre sélectionné. Les graphiques vectoriels portent dans CALAMUS, sur GALAMUS, sur GALAMUS

#### Exporter fichier

Exportation de graphiques bitmap

Un clie de cette option du menu, après sélection d'un cadre graphisme bitmap, déclenche aussiôt l'affrichage du sélecteur d'objets de CALAMUS (voir chapitre XVII) et vous pouvez alors sauvegarder au format CALAMUS, sur disquette ou sur disque dur, le contenu du cadre sélectionné. Les graphiques bitmap portent dans CALAMUS surffixe CRG.

#### Formater disquette

Formatage d'une disquette

Un clic de cette option du menu provoque l'affichage du formulaire "Formatage d'une disquette".



Les choix proposés ici concernent le lecteur, A ou B, ainsi que les options "Simple face" / "Double face". La sélection s'effectue par un clic du champ correspondant qui s'affiche alors en vidéo inverse. Vous pouvez nommer votre disquette par une sasise au clavier. L'opération de formatage est déclenchée ou abandonnée selon que vous avez cliqué le champ "OK" ou "ABANDON". Pendant l'opération de formatage, un message apparait à droite de la barre des menus, la où s'affichent habituellement les messages d'aide, vous indiquant la piste en cours de formatage. Le message "Formatage en cours" est affiché dans le formulaire, en vidéo inverse.

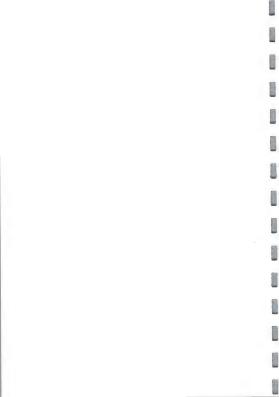
### Duitter Calanus

Quitter Calamus

Lorsque vous cliquez cette option du menu, selon les paramètres définis, un message d'alerte apparaît, vous offrant la possibilité d'abandonner cette opération ou de sauvegarder le document actuellement en mémoire sur disquette ou sur disquet du.



Après quoi, vous quittez CALAMUS et retournez au Bureau du système. Si vous n'avez pas opté pour l'option "sauver", le contenu de la mémoire est perdu.



Format de la page Humérotation des pages Humérotation des chapitres

Insérer page(s) Copier page(s) Béplacer page(s) Effacer page(s) Copier nise en page Menu déroulant "page"

Vous trouvez sous ce menu déroulant les formulaires de définition du format des pages ainsi que les formulaires de numérotation des pages et des paragraphes. Vous pouvez aussi, à partir de ce menu, appeler une partie des fonctions également disponibles dans le module "Montage des pages" et procéder à partir d'ici à la copie, au déplacement, etc de pages.

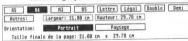
### format de la page

Définition du format de la page

Un clie sur cette option du menu provoque l'affichage du formulaire "Format de la page".



Ce formulaire se subdivise en trois parties, regroupant chacune un groupe de fonctions.



La partie supérieure de ce formulaire rassemble tous les éléments concernant les dimensions de la page. Par eliquage du champ correspondant, vous pouvez, sélectionner ici un format de page parmi 8 formats standards proposés, les cotes de la page résultant de votre sélection vous étant encore une fois explicitement indiquées dans la partie inférieure de ce formulaire. Vous pouvez de plus définir votre propre format, en saisissant au clavier, en centimetres, les valeurs correspondant à la largeur et à la hauteur du format libre que vous avez choisi.

#### Format de la mage

Pour valider vos saisies il vous suffit decliquer le champ dénommé "Autres". Vous pouvez aussi sélectionner l'orientation de la page par un elle sur l'une des deux options de format proposées. "Portrait" - "Paysaee".

Simple page		<b>B</b> Double	pages			rimant		
Marges pour:	Pages	gauches	Pages	droites	MEC	P6-P7	368	dpi
Intérieure:	8.48	cn Extér	ieure:	8.28 c	n		Mars	es minimales
Supérieure:	0.00	m Infér	eure:	8.99 c	Ħ		Ma	rges miroir

La deuxième partie de ce formulaire vous permet de définir les marges de page. Pour celà, vous sont proposées un certains nombres de fonctions d'aide. Un clic sur l'une des deux options proposées, vous permet tout d'abord de définir votre choix entre la simple et la double page. Lorsque vous sélectionnez "Double page", les effets qui en résultent sur votre mise en page concernent principalement les éléments de base (cadre d'en-tête et de notes de bas de page) qui, s'ils ont été définis pour une page gauche, deviennent valables pour toutes les pages gauches et sculement celles-çi, la réciproque s'appliquant aux pages droites. La fonction "Double page" du menu deroulant "Vue" (voir chapitre XV) n'a d'effet que si cette option a éte préalablement activée à partir du menu "Page". Dans le champ droit de ce formulaire, apparait (s'il existe) le driver de votre imprimante. A partir du driver de votre imprimante, CALAMUS récupere les informations relatives aux marges minimum activées, au moment ou vous cliquez le champ "Marges minimales". Les valeurs des marges gauche, droite, haute et basse, définies dans le driver de votre imprimante sont alors reprises dans ce formulaire et apparaîssent dans les quatres champs de marges. Si aucun driver d'imprimante n'a été chargé, un clic du champ "Marges minimales" reste sans effet. La définition des marges est différente pour les simples pages et pour les doubles pages. Lorsque vous avez sélectionne

format de la page

"Simple page", vous ne disposez que des quatre champs: "Gauche", "Piorite", "Supérieure" et "Inférieure". Si vous avez active "Double page", deux champs supplémentaires intitules "Page gauche" et "Page droite" apparaissent. En fonction de l'option choisie (affichage vidéo inverse), la définition de marges s'applique aux pages gauches ou droites. Les dénominations gauche et droite sont maintenant remplacées par "Intérieure" et "Extérieure". Vous pouvez entrer ces parametres au clavier, après sélection du champ correspondant. Vous pouvez également adopter la valeur "Marges minimales" à partir du driver d'imprimante, dans la mesure où celui-ci est présent en mémoire. La fonction "Marges miroir" qui n'a de signification qu'en mode double page, assure une représentation miroir des bordures d'une page gauche et droite.

La troisième partie du formulaire vous permet de définir l'unité de mesure avec laquelle vous souhaitez travailler dans CALAMUS.

Unité:	Pour fontes:
Pouces Cn Pica Cicero	Point pica Point cicero mm

Il faut faire une distinction ici entre les données dimensionnelles générales telles que, par exemple, les coordonnées, les épaisseurs de ligne, et et les unités de mesure utilisées pour les corps de caractères. Comme unités de mesure générales, vous pouvez choisir entre le pouce (inch), le centimètre, le pica et le cicèro, en cliquant le champ de sélection correspondant qui s'affiche alors en video inverse.



# PAGE



format de la page

Lorsque vous avez défini tous les paramètres, vous pouvez confirmez vos entrées en cliquant sur "OK" ou conserver les anciens paramètres en cliquant sur "ABANDON"

OK

ABANDON

#### Numerotation des pages

### Numérotation des pages

La sélection de cette option du menu provoque l'affichage du formulaire "Numérotation de pages".



Ce formulaire vous permet de définir un mode de numérotation de pages parmi cinq proposés: les chiffres arabes, les majuscules, les minuscules ainsi que les chiffres romains majuscules et minuscules. La sélection s'effectue par un clie du champ correspondant. Vous pouvez, de plus, entrer au clavier le numéro de départ de la numérotation, définir a partir de quelle page (physique) celte uniérotation doit commencer et à quelle page (physique) elle doit se terminer. Par page physique, il faut comprendre les pages physiquement présentes dans votre document; pour ces pages, la numérotation commence toujours a 1, et s'étend en fonction du nombre de pages contenues dans le document.



# PAGE



Mumerotation des pages

Ces numéros de pages physiques sont affichés sur le tableau de bord (voir chapitre VI, 1).

Vous pouvez confirmer vos saisies par un clic sur "OK" ou quitter le formulaire sans adopter vos dernières entrées, par un clic sur "ABANDON".



#### Numerotation des chapitres

Numérotation des chapitres.

La sélection de cette option du menu provoque l'affichage du formulaire "Numérotation des chapitres".



Ce formulaire permet de définir un mode de numérotation de chapitres parmi cinq proposés: les chiffres arabes, les majuscules, les minuscules ainsi que les chiffres romains majuscules et minuscules. La sélection s'effectue par un clié du champ correspondant. Cette numérotation peut s'effectuer sur 7 niveaux, le type et le départ de la numérotation pouvant être liberment définis pour chacun des niveaux. La numérotation des chapitres de ce manuel utilise par exemple une numérotation à 3 niveaux, elle utilise les chiffres romains et arabes ainsi que les minuscules: VI.1.a. La valeur de départ doit être saisie au clavier pour chaque niveau. Le type de numérotation al calvier pour chaque niveau. Le type de numérotation

#### Munerotation des chapitres

s'affiche dans les champs situés au- dessous des valeurs de départ. Pour modifier ces valeurs, cliquez le champ correspondant, celui-ci apparait alors en vidéo inverse. Vous pouvez des lors sélectionner un nouveau mode de numérotation, dans la partie supérieure du formulaire, en cliquant le champ correspondant. Le nouveau type choisi est alors indiqué dans la partie inférieure du champ sélectionné par l'affichage de l'un des signes suivants: 1, A, a, I ou i. Vous pouvez, de cette manière, définir le type de numérotation pour chaque invieau de chapitre.

Vous pouvez confirmer vos saisies par un clic sur "OK" ou quitter le formulaire sans adopter vos modifications, par un clic sur "ABANDON".



sérer page(s)

# Insertion de pages

La sélection de cette option du menu permet l'insertion dans le document d'une ou plusieurs pages vierges, comportant une maquette de page quelconque, avec ses cadre vides, ses lignes, ses surfaces et ses éléments de base (cadres pour entête et notes de bas de page). Un elie de cette icône provoque tout d'abord l'affichage du formulaire "Insérer page(s)".



Vous pouvez entrer, au clavier, dans le champ supérieur, le nombre de pages à insèrer. Dans le deuxième champ, vous définissez la position d'insertion (numéro de page), et précisez si cette insertion doit se faire devant ou derrière la position indiquée, ceci en cliquant le champ correspondant. Si vous souhaitez récupérer la maquette d'une autre page sur vos pages vierges, il faut cliquer "Mise en page de:" qui s'affiche en vidéo inverse, puis saisir dans le champ, le numero de la page comportant la mise en page que vous voulez récupérer. Le numero présélectionne à l'ouverture du formulaire correspond toujours au numéro de la page courante.

\*

Comme d'habitude, vous pouvez deplacer le curseur d'un champ à l'autre à l'aide des touches de curseur (fléche haute, fléche basse). Si vous ne souhaitez pas effectuer l'opération, cliquez sur "Abandon", sinon vous pouvez confirmer vos entrées par un Return ou par un clie sur "OK". Lorsque la mise en page récupérée comporte des cadres pour en-tête et notes de bas de page, un message d'alerte vous en averiti; l'insertion de cette page pouvant entrainer d'importantes modifications dans la présentation des pages suivantes. Vous pouvez alors interrompre l'exécution de l'opération par un clie sur "Abandon" ou au contraire la confirmer par un clie sur "OK". Si la ou les nouvelles pages à insérer ne sont pas de mise en page et si elles ne comportent pas d'éléments de base, l'opération est immédiatement exécutée.

Cette fonction est identique à celle de même nom, appartenant au module "montage des pages".

## Copier page(s)

## Copie de pages

La sélection de cette option du menu vous permet de copier une ou plusieurs pages de votre document. Ces pages existent en double exemplaire. Si l'une des pages à copier comporte des éléments de base (cadre d'en-tête et cadre pour notes de bas de page), l'opération de copie peut entraîner d'importantes modifications sur les pages placées après la position d'insertion. Dans ce cas apparait un message d'alerte vous offrant la possibilité d'interrompre l'opération. La page déplacée peut apparaître modifiée à sa nouvelle position si les cadres d'en-tête et de notes de bas de page valables pour cette zone sont différents. Ces effets indésirables ne peuvent être évités, mais peuvent être ultérieurement corrigés en passant par un clipboard et en coniant, à leurs emplacements, les cadres d'en-tête et de bas de page necessaires. Dans tous les cas, il faudra utiliser cette fonction avec la plus grande prudence. Un clic sur cette icone provoque d'abord l'affichage du formulairee "Copier page(s)"

COPIER PAGE(S)
De la page à la page
Insérer : Avant Après page:
OK ABANDON

Conter page(s)

Dans ce formulaire, vous devez entrer le numero de nage de la première et de la dernière page de la zone que vous désirez copier, ainsi que la position d'insertion. Les valeurs prédéfinies affichées à l'ouverture du formulaire dans les 3 champs concernent la page courante. Les entrées s'effectuent au clavier, après un clic du champ correspondant, Vous pouvez vous déplacer d'un champ à l'autre en utilisant les touches du curseur (flèche haute et flèche basse). Vous pouvez de plus, en cliquant le champ correspondant, preciser si l'insertion doit se faire avant ou après la position d'insertion. Si vous ne souhaitez pas exécuter l'opération, il vous suffit de cliquer le champ "ABANDON", sinon, vous pouvez confirmer vos saisies par un clic sur "OK" ou par l'intermédiaire de la touche "Return". Si votre page comporte des éléments de base, un message d'alerte vous offre la possibilité d'interrompre l'opération par un clic sur "ABANDON"; Vous pouvez malgré tout décider d'exécuter l'opération en cliquant sur "OK". L'opération de copie est alors exécutée immediatement. Cette fonction est identique à celle de même nom, appartenant au module "Montage des pages".

Déplacer page(s

Déplacement de pages

La sélection de cette option du menu vous permet de denlacer une ou plusieurs pages dans votre document. Si l'une des page à déplacer comporte des éléments de base (cadre d'en-tête et cadre pour notes de bas de page), l'opération de déplacement peut entrainer d'importantes modifications sur les pages placées après la nouvelle position. Dans cc cas apparait un message d'alerte vous offrant la possibilit éd'interrompre l'opération. La page déplacée peut apparaître modifiée à sa nouvelle position si les cadres d'en-tête et de notes de bas de page valables pour cette zone sont différents. Ces effets indésirables ne peuvent être évités, mais peuvent être ultérieurement corrigés, en passant par un clipboard et en copiant à leurs emplacements les cadres d'en-tête et de bas de page nécessaires. Dans tous les eas, il faudra utiliser cette fonction avec la plus grande prudence. Un clic sur cette icone provoque tout d'abord l'affichage du formulaire "Déplacer page(s).

DEPLACER PAGE(S)
De la page à la page
Insérer : Avant Après page:
OK ABANDON

Déplacer name(s)

Dans ce formulaire, vous devez entrer, au clavier, les numéros de la première et de la dernière page délimitant la zone que vous désirez copier, ainsi que la position d'insertion. Les valeurs prédéfinies, affichées à l'ouverture du formulaire dans les 3 champs concernent la page courante. Les entrées s'effectuent au clavier après un clic sur le champ correspondant. Vous pouvez vous déplacer d'un champ à l'autre en utilisant les touches du curseur (flèche haute et flèche basse). Vous pouvez, de plus, en cliquant le champ correspondant préciser si l'insertion doit se faire devant ou derrière la position d'insertion. Si vous ne souhaitez pas exécuter l'opération, il vous suffit de cliquer le champ "ABANDON", sinon, vous pouvez confirmer vos saisies par un clic sur "OK" ou par l'intermédiaire de la touche "Return". Si votre page comporte des éléments de base, selon la définition effectuce à partir de l'option "Parametres divers" (menu deroulant "Divers", l'affichage d'un message d'alerte vous offrira la possibilité d'interrompre l'opération par un elic sur "ABANDON", ou l'opération est exécutée immédiatement. Cette fonction est identique à celle de même nom, appartenant au module "Montage des pages.

Effacer page(s)

### Effacement de pages

La sélection de cette option du menu vous permet, sous certaines conditions, d'effacer une ou plusieurs pages de votre document. En fait, seules les pages non lièes à une chaine de texte peuvent être effacées. Si vous tentez d'effacer des pages appartenant à un chainaiga de texte, un message d'alerte vous informe de l'impossibilité de réaliser cette opération. Si les pages à effacer comportent des éléments de base (eadres pour en-tête et notes de bas de page), dont la validité s'étend au delà des pages à effacer, ces cadres ne sont alors pas effacés, mais copiés sur la première page restante, située après l'effacement. Dans tous les cas, if faudra employer cette fonction avec beaucoup de précautions. Un clie sur cette icone provoque d'abord l'affichage du formulaire "Effacer page(s)".



Dans ce formulaire, vous pouvez entrer le numéro de la première et de la dernière page delimitant la zone à effacer. La valeur prédéfinie à l'ouverture du formulaire correspond toujours au numéro de la page courante. Vous pouvez vous déplacer d'un champ à l'autre on utilisant les touches du curseur (flèche montante et flèche descendante). Si vous ne souhaitez pas exécuter l'opération, il suffit de cliquer sur "ABANDON", sinon, vous confirmez vos saisies en eliquant



# PAGE



Effacer page(s)

sur "OK" ou en pressant la touche Return. Un message d'alerte vous offre alors une dernière possibilité d'abandonner l'opération d'effacement, en cliquant sur "ABANDON". Si maintenant, vous cliquez malgré tout sur "OK", les pages sélectionnées sont définitivement effacées.

Cette fonction est identique à celle de même nom, appartenant au module "Montage des pages.

#### Copter mise en page

Copie d'une mise en page

La sélection de cette option du menu vous permet d'insérer dans votre document une maquette reprenant tous les cadres vides de la page, ses lignes, ses surfaces et ses éléments de base (cadres pour en-tête et pour notes de bas de page). Un cile sur cette icône provoque d'abord l'ouverture du formulaire "Cojor mise en page".



Ce formulaire vous permet de choisir la position d'insertion en entrant le numéro de page correspondant. Les valeurs affichées à l'ouverture correspondent au numéro de la page courante. De plus, vous pouvez, en cliquant le champ correspondant, préciser si l'insertion doit se faire avant ou après cette position. Si vous ne souhaitez pas effectuer l'opération, cliquez sur "Abandon". Sinon , confirmez vos saisies par un Return ou par un elie sur "OK". L'opération est immédiatement exècutec.

Cette fonction est identique à celle de même nom, appartenant au module "Montage des pages



#### Tayta

Chercher/Remplacer texte Chercher/Remplacer style Continuer la recherche...

Marquer le début du bloc Marquer la fin du bloc

√ Hode insertion Hode remplacement √ Retours à la ligne Réglettes de texte

Recalcul/Index

Menu déroulant "texte"

Vous trouvez sous ce menu déroulant toute une série de fonctions de traoptionent de texte. Une grande partie de ses fonctions n'a de signification que dans l'éditeur.

#### Chercher/Remplacer texts

#### Chercher / remplacer texte

Ces fonctions ne sont accessibles que si l'éditeur est ouvert et leurs effets n'affectent que le contenu actuel de l'éditeur. La sélection de cette option du menu déclenche l'ouverture du formulaire "Chercher/Remplacer texte".



La partie supérieure du formulaire est réservée à l'entrée de la chaine de caractères à rechercher. La sélection de l'un des deux champs "fiester" ou "Ignorer" (affichage vidéo inverse) permet de préciser si la recherche doit ou non tenir compte de la différence majuscules/minuscules.

La deuxième partie du formulaire est réservée à l'entrée de la chaîne de remplacement. Le remplacement en peut s'effectuer que si le champ "Remplacer par." a été préalablement sélectionné (affichage vidéo inverse); sinon l'opération se limité à la recherche; le curseur se positionne à l'endroit de l'élément recherché.

La fonction "Remplacer" vous offre plusicurs options que vous pouvez sélectionner par un clie du champ correspondant: Si vous avez choisi "une fois", le remplacement n'affectera que la première occurence; si vous





Chercher/Remolarer teste

avez choisi "Au choix", à chaque occurence, un message d'alerte vous proposera le remplacement, le non remplacement ou l'interruption de l'opération; si vous avez sélectionné "Tout", toutes les occurences de la chaine recherchée seront remplacées par la chaine de remplacement. Un clie sur "Chercher" permet de lancer le processus de recherche ou de remplacement, un clie sur "ABANDON" permet de fermer le formulaire sans effectuer de recherche. Une opération de recherche commence toujours à la position courante du curseur.

#### Chercher/Renolacer style

#### Chercher/remplacer un style

Ces fonctions ne sont accessibles que si l'éditeur est ouvert et leurs effets n'affectent que le contenu de l'éditeur. La sélection de cette option du menu déclenche l'ouverture du formulaire "Chercher/Remplacer style".

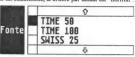


La partie gauche du formulaire permet de définir les criters de recherche. Dans CALAMUS, une information de style comprend des données sur la fonte, le corps et les styles complémentaires d'écriture (normal, souligné, ombré, etc.) ainsi que la couleur. Les trois premiers criteres peuvent s'inclurent dans la recherche individuellement ou librement combinés. Ainsi, vous pouvez rechercher toutes les zones texte en corps 12 (uniquement la taille), ou toutes les Swiss ombrées (style et fonte). Les critéres de recherche, qu'il s'agisse du style, de la fonte ou du corps, sont sélectionnés par un clie sur le ou les champs choisis (affichage vidéo inverse).

	Souligné		
Style	Exposant	Indice	
	Ombré	Contour	

#### Chercher/Romnlarer stule

Les différentes options proposées à droite du champ "style" peuvent être l'objet d'une sélection individuelle ou combinée (affichage vidéo inverse). Lorsqu'aucun style n'est sélectionné. le critère par défaut est "normal".



La police recherchée peut être sélectionnée par un clie sur le carré situé immédiatement à la gauche du nom de la fonte. Seulement 3 fontes peuvent être affichées simultanément. Vous pouvez faire défiler, dans les deux sens, la liste complète des fontes disponibles, en cliquant l'un ou l'autre des deux symboles en forme de flèche.

# Corps 12.0 pt

Le corps de police recherché peut être entré au clavier dans le champ correspondant à "corps".

Exposant Indice Onbré Contour  TIME 50 TIME 100 SMISS 25 Corps 12.0 pt Remplacer : Une fois Ru choix		Souligné				
TIME 58 TIME 180 SWISS 25 Corps 12.8 pt Renplacer :	tyle	Exposant	Indice			
TIME 58 TIME 188 SMISS 25 Corps 12.8 pt Renplacer :		Ombré	Contour			
TIME 100 SNISS 25 OCTOS 12.0 pt			Ŷ.			
SMISS 25		TIME 58				
orps 12.8 pt Renplacer :	onte	TIME 188				
ongs 12.0 pt Remplacer :						
Remplacer :			8			
	orps	12.8 pt				
Une fois Au choix	templa	cer :				
	Une	fois	Au choix			

Chercher/Remplacer style

Lorsque le champ "Remplacer par" n'est pas activé, l'opération peut être lancée par un clie sur "Chercher". Il en résulte un déplacement du curseur (dans l'éditeur) à la position de la première information de style (code de contrôle [8]) répondant aux critères de recherche donnés; lorsque la recherche échoue, un message vous informe que le style demandé n'est pas présent dans le texte considéré.

La définition des attributs de style devant remplacer le style recherche s'effectue dans la partie droite du formulaire. Il vous faut pour cela commencer par sélectionner le champ "Remplacer par" (affichage vidéo inverse). Les paramètres sont ici absolument identiques à ceux de la fonction "Chercher". La fonction remplacer vous offre plusieurs options que vous pouvez sélectionner par un clic du champ correspondant: si vous avez choisi "Une fois", le remplacement n'affectera que la première occurence; si vous avez choisi "Au choix", à chaque occurence, un message d'alerte vous proposera le remplacement, le non remplacement ou l'interruption de l'opération; si vous avez sélectionné "Tout" toutes les occurences de la chaîne recherchée seront remplacées par la chaîne de remplacement. Un clic sur "Chercher" permet de lancer le processus de recherche ou de remplacement, un clic sur "ABANDON" permet de fermer le formulaire sans effectuer de recherche. Une opération de recherche commence toujours à la position courante du curseur.

REMPLACER

ABANDON





Marquer le début du bloc

Détermination du début d'un bloc

Ce point du menu ne peut être sélectionné que si l'éditeur est ouvert. Toutes les opérations effectuées ici n'ont d'effet que sur le contenu actuel de l'éditeur. Après sélection de cette option, la position courante du curseur marque le début du bloc. Si la fin de bloc est dégi marque, la zone de texte comprise entre ces deux marques est sélectionnée (affichage vidéo inverse) pour les opérations de bloc. La même fonction peut également être appelée à partir de la boite de menus "Géstion des macros", en mode "Texte" (voir chanître IX.7).

Marguer la fin du blic

Détermination de la fin d'un bloc

Ce point du menu ne peut être sélectionné que si l'éditeur est ouvert. Toutes les opérations effectuées ici n'ont d'effet que sur le contenu actuel de l'éditeur. Après sélection de cette option, la position courante du curseur marque la fin du bloc. Si le début de bloc est déjà marqué, la zone de texte comprise entre ces deux marques est sélectionnée (affichage vidéo inverso) pour les opérations de bloc. La même fonction peut également être appelée à partir de la boîte de menus "Gestion des macros", en mode "Texte" (voir chasitre IX.7).

/ Hode insertion

Mode insertion

Ce point du menu ne peut être sélectionné que si l'éditeur est ouvert. Toutes les opérations effectuées ici n'ont d'effet que sur le contenu actuel de l'éditeur. Après sélection de cette option du menu, la saisie du texte s'effectue automatiquement en mode insertion. Chaque signe entra cu clavier s'insère à la position du curseur et le reste de la ligne est décalé vers la droite. L'option "Mode insertion" du menu déroulant est alors marquée du crochet de sélection; le mode recouverment est en même temps désactivé.

#### Made remplacement

#### Mode remplacement

Ce point du menu ne peut être sélectionné que si l'éditeur est ouvert. Toutes les opérations effectuées ici n'ont d'effet que sur le contenu actuel de l'éditeur. Après sélection de cette option du menu, la saisie du texte s'effectue automatiquement en mode recouvrement. Chaque signe entré au clavier efface le caractere à la position du curseur. L'item "mode remplacement" du menu déroulant, est alors marqué du crochet de sélection; le mode insertion est dans un même terms désactivé.

#### /Retours à la ligne

### Retours à la ligne

Ce point du menu ne peut être sélectionné que si l'éditeur est ouvert. Toutes les opérations effectuées ici n'ont d'effet que sur le contenu actuel de l'éditeur. Apres sélection de cette optiondu menu, le retour à la ligne du mot, à la saisie dans l'éditeur, est, selon son état précédent, activé (crochet de sélection) ou désactivé (absence du crochet de sélection).

#### Régiottes de texte

#### Réglettes de texte activées/désactivées

Lorsque vous sélectionnez cette option du menu, toutes les régiettes textes ont alors apparentes dans la page du document. L'item "Régiettes de texte" du menu déroulant est alors muni du crochet de sélection. Un nouveau cile sur cette option, désactive la fonction. Si vous vous trouvez dans le module texte de CALAMUS, et que par un clie du bouton droit de la souris, vous commutez le curseur en mode réglette (petile croix), l'option "Réglettes texte" est alors sytématiquement activée chaque fois que cela est nécessaire (pour plus de détails sur la signification et sur la fonction des réglettes, voir chapitre VI e hapitre XI, partic 4).

Cette fonction n'a de signification que dans la fenètre du document.



#### Recalcul/Index

Recalcul et Index

La sélection de cette option du menu provoque l'ouverture du formulaire "Recalcul du texte/Index"



Les définitions effectuées dans ce formulaire permettent un nouveau calcul de toutes les structures dynamiques de votre document. Sont considérées comme structures dynamiques, le formatage dans les cadres index et notes de bas de page ainsi que la numérotation des chapitres, des pages et des notes de bas de page. Le calcul des notes de bas de page, des index ainsi que des numéros de pages et des numéros de chapitres peut être individuellement activé (affichage vidéo inversé) par sélection des champs sous la forme d'un carré noir situé dans la partie gauche du formulaire.

Pour le calcul des notes de bas de page, la valeur de départ de la numérotation et le symbole de numérotation qui sera



Recalcul/Index



remplacé dans le texte de la note par son numéro peuvent être entrés au clavier. Le choix du type de numérotation entre majuscules et minuscules ainsi qu'entre chiffres arabes et chiffres romains (majucules ou minuscules) s'effectue par sélection du champ correspondant. Ce formulaire permet également de préciser si le texte d'une note de bas de page sera conservé ou effacé lors du formatage dans le cadre notes de bas de page et si chaque chaque note doit ou non être formatée dans son propre cadre



Ce formulaire permet egalement de preciser, si lors du calcul de l'index, les anciennes donnnées seront ou non conservées dans les cadres index lors du formatage. Dans la version actuelle, le tri s'effectue toujours chronologiquement; le tri alphabétique représente une option supplémentaire, prévue dans une future version de CALAMUS.

# Chapitres / Numéros de page

Le calcul des numéros de chapitres et des numéros de pages s'effectue d'après les paramètres définis dans les formulaires "Numérotation des pages" et "Numérotation des chapitres" (menu déroulant "Page", voir chapitre XIII).

Après l'entrée au clavier des numéros de la première et de la dernière page de la zone à numéroter, vous pouvez lancer le

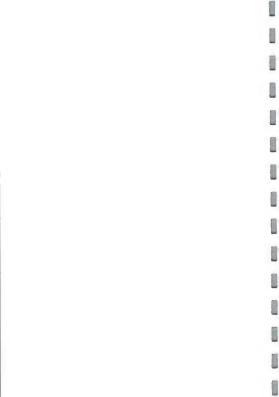






calcul par un clic sur "OK" ou quitter le formulaire sans calcul, par un clic sur "ABANDON". Cette fonction n'a de signification que dans la fenêtre du document.

Recalcul (	de	la	page	1	à	la	page	23
------------	----	----	------	---	---	----	------	----



## Vue

Pleine page √ Hormale Taille définie Double page

Définir taille Plein écran Menu déroulant "Vue"

Les fonctions de ce menu déroulant vous permettent de définir le mode de représentation (taille) dans la fenêtre du document. Certaines de ces fonctions peuvent être appelées de plusieurs manières, par exemple à partir de trois icônes du tableau de bord (voir chapitre VI, paragraphe I) ou par un un clie combiné avec certaines touches de fonction (bouton gauche de la souris + touches Control ou Alternate, voir éealement chapitre II).

#### Pleine page

Pleine page

Lorsque vous sélectionnez cette option du menu, la page de votre document est réduite de manière a apparaître entièrement dans la fenêtre. Cette fonction pe t également étre appelée à partir de l'icône "Pleine page" du tableau de bord (voir chapitre VI, paragraphe 1).

Représentation normale

√ Normale

A la sélection de cette option du menu correspond une représentation, en taillé originale, d'une partie de votre page dans la fenètre. Cette vue peut ensuite être modiffée par un déplacement dans votre page à l'aide des ascenseurs vertieaux et horizontaux. Cette fonction peut également être appelée à partir de l'icône "Représentation normale" du tableau de bord.

Il existe encore une troisième possibilité de sélection pour ce mode de représentation: lorsque vous êtes en mode pleine page, vous placez le pointeur de la souris en un point quelconque de votre page, puis cliquer le bouton gauche tout en maintenant la touche Control pressée; vous commutez alors en mode "Représentation normale". La partie de votre page qui apparait maintenant à l'écran est une vue partielle dont le centre correspond exactement à la position qu'occupait le pointeur de la souris au moment du clie. Un nouveau clie du bouton gauche, touche Control maintenue pressée, vous replace dans la taille de représentation précédemment définie.

#### Taille définie

Taille définie

La sélection de cette option du menu vous permet de commuter sur une taille quelconque de représentation, que vous aurez préalablement définie. La valeur par défaut au lancement du programme correspond à un agrandissement de 200% (linéaire). Pour modifier ce paramètre, vous sélectionnez l'option "Définir taille" à partir de ce menu déroulant (voir ci-dessous). Cette fonction peut elle aussi être appelée à partir de l'icône "Taille définie" du tableau de bord (voir chanitre VI, paragraphe I).

Le zoom peut être réalisé à la souris en procédant comme décrit ci-dessus, mais cette fois-ci, ce n'est plus la touche Control qui est maintenue pressée, mais la touche Alternate. Un nouvel "Alternate + clic" yous ramène à la taille de représentation préalablement définie.

## Double page

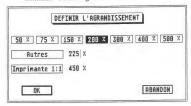
Représentation double page

Cette option du menu n'a de signification que si vous avez déja sélectionne l'option "Double page" dans le formulaire "Définir le format de la page" appelé à partir du menu déroulant "Page" (voir chapitre XIII). Lorsque par la suite, vous sélectionnez cette option, une page gauche et droite du document (à supposer qu'elles existent) s'affichent côte à côte à l'écran, coei indépendamment des paramètres de ces pages. Ce mode de représentation fonctionne dans les trois tailles de représentation. Le document ne peut toutefois pas être travaillé sous ce mode de représentation. L'état sélectionné de cette option du menu vous est indiqué par la présence du "crochet" de sélection. Un nouveau clie sur cette option du "crochet" de sélection. Un nouveau clie sur cette option desactive l'Option "Double page".

#### Définir taille

Définition d'une taille de représentation

La sélection de cet item du menu provoque l'ouverture du formulaire "Définir l'agrandissement"



Ce formulaire vous permet de sélectionner une taille de représentation parmi sept tailles prédéfinies. Ceci en cliquant le champ correspondant à votre choix. Les proportions des tailles prédifinies partent d'une réduction de 50% pour aller jusqu'à un agrandissement de 500%. Vous pouvez également définir la taille de représentation de votre choix; pour ce faire, il vous suffit de cliquer le champ "Autres", puis de saisir au clavier la valeur de réduction ou d'agrandissement de votre choix dans le champ (la plus grande valeur possible étant 999 %). Ce formulaire vous offre également la possibilité de sélectionner la resolution de l'imprimante. Si vous cliquez le champ "Imprimante 1:1", le rapport d'agrandissement valable pour votre imprimante s'affiche alors dans le champ. Pour une imprimante laser de 300 dpi (point au pouce), cette valeur est de 375 %. Si votre imprimante autorise différentes définitions, (dans le formulaire "parametrage impression/imprimante", voir chapitre XII), la valeur correspondant à la sélection actuelle vous sera affichée ici Toutes ses valeurs de taille sont

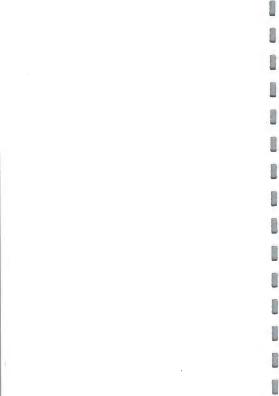
## Définir taille

valables pour les 3 modes de représentation. Lorsque vous avez défini ou sélectionné la taille souhaitée, confirmez votre choix par un clie sur "OK", votre choix est alors immédiatement validé et la troisième taille de représentation correspond maintenant au facteur sélectionné. Si vous ne souhaitez pas modifier la dimension de la taille définie, éliquez tout simplement sur "ABANDON".

#### Plein écran

#### Représentation plein écran

Lorsque vous avez sélectionné cette option du menu, la fenêtre du document vient occuper toute la surface de l'écran disponible au-dessous de la barre des menus. Ceci vous permet de visualiser une partie plus importante de votre page; toutefois, le tableau de bord et les boites de menus de CALAMUS ne sont plus accessibles. Si vous souhaitez travailler avec e mode de représentation, les éléments de commande de CALAMUS sont limités au clavier. Pour rétrécir la fenêtre de représentation plein écran, il vous suffit de cliquer la case de fermeture située au coin supérieur droit. La fenêtre est alors ramenée à sa taille initiale, le tableau de bord et les boites de menus sont de nouveau apparents.



#### Dinger

Messages d'aide Charger fontes Effacer les lignes Statistiques

Type de copies Définir structure Paramètres divers

Sauver paramètres

Scanner Tout sélectionner Menu déroulant "Divers"

Ce menu rassemble un grand nombre de fonctions diverses et en partie très importantes. Elles vous servent, par exemple, à activer ou désactiver l'affichage de messages d'adel, è charger les fontes, à introduire diverses définitions et à les sauvegarder sur disquette, ou encore à appeler un scanner t'ealiser des numérisations d'images, directement à travers CALAMIIS

## Messages d'aide

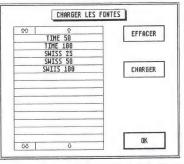
Affichage des messages d'aide activé/desactivé

Lorsque vous sélectionnez cette option du menu. l'affichage des message d'aide est activé. Ceci est indiqué par la présence du symbole d'activation devant l'option. Si maintenant, vous promenez le pointeur de la souris sur l'interface graphique de CALAMUS, quand vous passez sur une icône ou sur une option, un petit texte apparait, à droite de la barre des menus, caractérisant la fonction associée au texte ou au symbole au-dessus duque<sup>1</sup> yous vous trouvez. Un nouveau clic sur cette option, et la fonction est désactivée; le symbole de sélection (crochet) a disparu. L'affichage des messages d'aide sera pour vous. tout du moins air début, un outil indispensable pour vous guider dans votre exploration de CALAMUS Ces messages d'aide sont rassemblés dans un fichier externe que vous pouvez vous-même modifier en v apportant d'autres messages, peut être plus explicites pour vous. Pour plus de détails sur ce sujet, vous pouvez vous reporter au chapitre XXI.

#### Charger fontes

#### Chargement des fontes

La sélection de cette option du menu provoque l'ouverture du formulaire "Charger les fontes".



La partie gauche du formulaire vous donne une vue d'entremble des fontes actuellement chargées can mémoire. Le nombre de fontes pouvant être chargées dans CALAMUS n'étant limité que par la mémoire disponible, vous pouvez faire défiler la liste des fontes, dans les deux sons, en cliquant l'un ou l'autre des symboles représentant une l'éche montante ou une fléche descendante. Les symboles double fléches permettant, eux, le défilement page par page. Une des lignes d'affichage se trouve toujours à l'état sélectionné (affichage vidéo inverse), il s'agit en général de la première ligne disponible sous l'affichage des fontes.

Charger fontes

## CHARGER

Si maintenant, vous cliquez le champ "Charger", le sélecteur d'objets de CALAMUS (voir chapitre XVII) s'affiche à l'écran, et vous pouvez sélectionner la fonte de votre choix. Les fichiers de fontes de CALAMUS sont caractérisés par le suffixe CFN.

Lorsque vous souhaitez remplacer ou effacer une police, il faut d'abord la sélectionner. Pour cela, il vous suffit de cliquer la ligne correspondante qui s'affiche alors en vidéo inverse. Le champ qui contenait l'inscription "Charger" contient maintenant "Remplacer".

# REMPLACER

Un clic sur ce champ déclenche à nouveau l'ouverture du sélecteur d'objets de CALAMUS et vous pouvez sélectionner la fonte de votre choix.

## EFFACER

Lorsque vous souhaitez effacer une fonte, une boite d'alerte vous demande de choisir une fonte de remplacement.



Veuillez sélectionner la fonte de remplacement,



#### Charger fontes

Un clic sur OK provoque à nouveau l'ouverture du formulaire "Charger les fontes". Ce formulaire ne présente plus que sa partie gauche, avec la liste des fontes. Cliquez maintenant la fonte que vous souhaitez utiliser à la place de la fonte à effacer. Cette fonte sera alors remplacée par la fonte sélectionnée à tous les endroits de votre texte, où vous aurez utilisé cette fonte. Cette opération sera toujours nécessaire, même si vous n'avez jamais utilisé cette fonte. Vous pouvez effacer autant de fontes que vous désirez, mais il doit toujours en rester au monis une dans le document.

Lorsque vous avez déterminé la configuration des fontes souhaitée, cliquez sur "OK". Le formulaire est refermé et les fontes sélectionnées peuvent être utilisées dans CALAMUS.

#### Effacement des lignes d'aide

#### Effacer les lignes

Tant que vous n'avez pas utilisé de lignes d'aide (voir chapitre VIII, paragraphe 6), cette option du menu est inaccessible daffehage en grisé). Si par contre, vous en avez déjà utilisé, vous pouvez les supprimer toutes de votre document par un seul cilic sur cette option. Selon les paramètres féctuée, un message d'alerte s'affichera ou non pour vous proposer d'abandonner l'opération.



Ctatictique

Fonction de statistique

Un clic sur cette option du menu provoque l'ouverture du formulaire "statistique"

## STATISTIQUES

Nombre total de pages :

Dernière page utilisée :

Mémoire libre : 152522 Octets

OK

Ce formulaire vous indique le nombre de pages de votre document, la dernière page occupée ainsi que la mémoire encore disponible. Ce formulaire ne permet aucune saisie, il ne sert qu'à vous informer. Un clie sur OK et le formulaire disparait,



#### Tune de conies

Type de copies

Lorsque cette option du menu est sélectionnée, à chaque copie de cadre, vous serze interrogé pour savoir si vous voulez effectuer une copie "virtuelle" ou une copie "physique". Un nouveau clie sur cette option provoque son remplacement par l'option "Copie physique", auquel cas toutes les copies que vous exécuterez seront physiques sans passer par une interrogation de choix entre les deux types de copie. Un autre clie sur cette option le transforme en "Copie virtuelle" et maintenant toutes les copies que vous exécuterez seront virtuelles, toujours sans interrogation du type copie.

Lors d'une copie virtuelle, un nouveau cadre est créé avec le même contenu que son modèle, mais dans ce cas, toutes les modifications effectuées sur l'original se répercutent sur sa copie. Lorsque la copie est physique, le nouveau cadre créé contient aussi le même contenu que sa copie, mais il est indépendant de son modèle et peut done être modifié indépendamment de celui-ci (voir aussi chapitre VIII, paragraphe I).





#### Définir structure

Définition de la structure

La sélection de cette option du menu provoque l'ouverture du formulaire "Définition de la structure"

	DEFINITION DE LA STRUCTURE	
Système CALAMUS	WINEVEN	
Documents	CINCAUANUS.CDKN	-
Pages	CINCALANUS.CSEN	The state of the s
Mise en page	CINCALARUS.CLTN	
Textes	CINCALANUSICTION	
Fontes	CINCALANUS.CFNN	
Inages	CINCALANGECRON	-
Images vectorisées	C:\CALAHUS.CVG\	
Tableaux de valeurs		
Driver imprimante	CIVINFRIMEN	
Importer/Exporter		
Liste des macros	CINCALANUS.CHAN	
Dictionnaires	CINCALANUS.CHAN	
Hémoire virtuelle		
	OK	

Ce formulaire vous permet de définir le chemin que doit parcourir CALAMUS pour accéder aux différents fichiers. Un chemin d'accès comprend la désignation du disque (disquette ou disque dur), ainsi que le nom du dossier renfermant les fichiers. Vous pouvez définir différents chemins d'accès pour les types de fichiers suivants: fichiers systemes, fichiers documents, fichiers pages, fichiers mises en pages, fichiers texte, fichiers fontes. fichiers graphismes, fichiers graphismes vectoriels. fichiers de drivers d'imprimante et fichiers de listes de macros. Les champs inscrits en grisé: Tableaux de valeurs. Import/Export et mémoire virtuelle ne prendront leur signification que dans une future version de CALAMUS. Pour définir un chemin d'accès, il suffit de cliquer la liene choisic, dans la partie gauche du formulaire; apparait alors le sélecteur d'objets de CALAMUS (voir chapitre XVII), dans lequel vous pouvez, à l'aide de clies, sélectionner





Définir structure

disques et dossiers. Le chemin d'accès ainsi défini s'affiche en petit en clair et en petits caratères dans la partie droite du formulaire.

Les paramètres définis à partir de ce formulaire peuvent être sauvegardes sur disquette ou sur disque dur, à partir de l'option "Sauver paramètres" (voir ci-dessous).





#### Parametres divers

Paramètres divers

La sélection de cette option du menu provoque l'ouverture du formulaire "Paramètres divers"



Ce formulaire offre trois groupes de parametres. La partie supérieure vous permet, en cliquant "Oui" ou "Non", de décider si une copie de sauvegarde sera ou non automatiquement réalisée à chaque sauvegarde de documents. Si vous optez pour cette option, la dernière version sauvegardée sur disquette ou sur disque dur sera rénommée et munie du suffixe. BAK, avant que la nouvelle version ne soit sauvegardée. Pour éviter toutes pertes d'informations, il vous est vivement conseillé d'opter pour cette option, à moins que vous ne disposiez d'apter pour cette option, à moins que vous ne disposiez pas de mémoire suffisante sur votre périphérique.

Dans la partie inférieure gauche du formulaire, vous pouvez étérminer les types de messages que vous souhaitez voir apparaître lors de votre travail avec CALAMUS. En sélectionnant l'une des trois options proposées, vous pouvez définir l'affichage de tous les messages, vous limiter aux messages d'alerte ou encore refuser l'affichage de tout message. Nous vous conseillons de ne choisir cette dernière option que lorsque vous serez parfaitement familiairsé avec CALAMUS.

La troisième partie du formulaire sert au pilotage d'un second moniteur, cette option ne sera en principe sélectionnée que si votre système comporte un moniteur

#### Paramètres divers

pleine page, compatible CALAMUS. Il faudra alors également sélectionner l'option "Grand écran". Lorsque vous avez terminé toute ette série de définitions, vous pouvez les confirmer en cliquant "OK" ou quitter le formulaire et conserver les anneins paramètres en cliquant "ABANDON". Les définitions effectuées dans ce formulaire peuvent être sauvegardées à partir de l'option "Sauver paramètres" (voir ci-desous).

#### Sauver paramètres

#### Sauver les paramètres

La sélection de cette option du menu vous permet de sauvegarder (sur disquette ou sur disque dur) toutes les modifications effectuées à partir des formulaires: "Définir la structure". "Parametres divers", "Scanner/Parametres", le nom du driver d'imprimante chargé en mémoire ainsi que toutes les définitions introduites dans la partie supérieure du formulaire "Imprimer un document/Installer l'imprimante" (voir chapitre XII). Seront égalemement sauvegardées: la position et la taille de la fenètre de l'éditeur, la forme des codes de contrôle affiches dans l'éditeur ainsi que la première fonte présente dans le document. Tous ces paramètres sont contenus dans le fichier dénommé CALAMUS.SET. Ce fichier est automatiquement placé là où se trouve CALAMUS, c'est-à-dire sur le même disque, dans le dossier à partir duquel vous aurez lancé CALAMUS. Lors d'un prochain chargement du programme, se fichier est lu, toutes les modifications qu'il comporte systematiquement reprises par CALAMUS des son lancement; le driver correspondant est alors charge, etc. La police contenue dans ce fichier, elle, n'est pas encore charge, ccci ne s'effectue qu'à l'appel de la fonction "Nouveau document".

Une description détaillée du fichier CALAMUS.SET, lequel peut également être travaillé à partir d'un éditeur de texte, vous est présentée au chapitre XVIII.

Scanner

Scanner une image / définir le scanner

La sélection de cette option du menu provoque l'affichage du formulaire "Scanner/Paramètres"



Ce formulaire, vous permet de sélectionner un scanner parmi les trois modèles de commercialisation courante proposés, en cliquant le champ correspondant. Indépendamment du scanner sélectionné, cette opération est immédiatement suivie de l'ouverture d'un deuxieme formulaire, à partir duquel vous pouvez définir tous les paramètres nécessaires au pilotage du scanner. Le formulaire représenté ici vous montre les possibilités de modification des options du scanner "Panasonie FS 2 ST"



#### Scanner

Ce formulaire vous permet de définir une résolution de 200, 300 ou 400 dpi et de sélectionner le mode de lecture " noir et blanc" ou "niveaux de gris". Après la fermeture de ce formulaire, le formulaire "Scanner/Paramètres" apparaît une seconde fois. Vous pouvez quitter ces formulaires par un clie sur "OK" ou sur "ABANDON", les paramètres définis n'étant pris en compte que si vous cliquez sur "OK"; vous pouvez aussi sélectionner directement l'option "scanner". Notez toutélois que vous ne pouvez numériser une image que si vous avez préalablement sélectionne un cadre graphisme. Si vous l'avez omis, un message d'alerte vous en informe et l'opération est interrompue. Les paramètres définis à partir de ce formulaire peuvent être sauvegardés, sur disquete ou sur disque dur, à partir de l'option "Sauver paramètres" (voir ci-déssus).

#### Tout sélectionner

#### Tout sélectionner (choisir)

cette option du menu prend différentes significations selon le mode de travail sous lequel elle est activée.

Si vous êtes en mode traitement de cadres (voir chapitre VIII), tous les cadres situés sur votre page courante seront simultanément sélectionnés. Si vous êtes en mode traitement de texte et que vous sélectionnez un cadre texte, l'activation de cette option provoque la sélection de tout le texte contenu dans ce cadre (affichage vidéo); ce texte peut alors être modifié, copié etc.

Si vous êtes dans l'éditeur au moment où vous sélectionnez cette option, la totalité du texte se trouvant dans l'éditeur est sélectionnée (affichage vidéo inverse).





#### 1) Le sélecteur d'objets de CALAMUS



Ce formulaire est utilisé par de nombreuses parties du programme CALAMUS, c'est pourquoi nous avons nous choisi de vous le présenter dans ce chapitre. Si vous étes déjà familiarisé avec le système d'exploitation de votre ordinateur, l'utilisation du sélecteur d'objets standard de GEM ne vous est sürement pas inconnue. Il sert à la sélection des fichiers pour la sauvegarde et le chargement sur disquette ou sur disquet dur. Le sélecteur d'objets de CALAMUS n'a pas d'autres fonctions, il vous offre seulement quelques possibilités et un confort d'utilisation supplémentaires.





## SAUVER LE DOCUMENT

Ligne de titre

A l'appel du sélecteur d'objet, l'affichage de ce champ vous renseigne sur la nature de l'opération que vous effectuez. Ce champ vous précise donc si vous étes en train d'effectuer le chargement ou la sauvegarde d'un document ou encore si vous vous préparez à charger un graphisme, etc.

Chamin: \COLONIC\MANHEL\

#### Chemin d'accès

Ce champ vous indique le chemin d'accès que vous venez d'utiliser. Par chemin d'accès l'on ne sous entend ici que la hiérarchie actuelle des dossiers, ceci sans tenir compte du disque. Si vous vous trouvez à la racine d'une disquette, scule la barre oblique inversée est apparente, sinon apparaît également la structure hiérarchisée des différents dossiers, lesquels dossiers sont alors également séparés par cette barre oblique.



Choix du type des fichiers (graphique)

Ce champ vous permet de sélectionner, par simple clie de l'icône correspondante, certains types de fichiers prédéfinis. Ceci a pour résultat de ne faire apparaitre dans la fenètre d'affichage de la table des matières que le nom des fichiers possédant les caractéristiques correspondantes. L'extension du fichier sélectionné s'affichant, elle, sous forme de texte au milieu de la barre supérieure de la table des matières. Les choix possibles sont les suivants:

Documents CALAMUS (CDK)

Pages CALAMUS (CSE)

Les mises en page CALAMUS (.CLT)

Lcs textcs CALAMUS (.CTX)











Les graphismes CALAMUS (.CRG)

Les graphismes Vectoriels CALAMUS (.CVG)

Les fontes CALAMUS (.CFN)

Les dictionnaires CALAMUS (CWB)

Les pinceaux CALAMUS (CPI)

Remarque: Les pinceaux sont des outils destinés à travailler les graphismes orientés pixel qui pourront être créés dans une future version de CALAMUS.



#### Choix du type des fichiers (texte)

Ce champ permet de définir d'autres types de fichiers: ici l'affichage ne s'effectue pas sous forme d'un graphisme mais sous forme d'un texte. Selon la fonction à partir de laquelle le sélecteur d'objets a été appelé (voir ligne de titre), le programme vous propose ici certains types de fichiers. La première option proposée est toujours \*\*. Lorsque vous choisissez cette extension, tous les fichiers du disque courant vous sont alors affichés. La sélection s'effectue par un clic dans le carré gauche situé en correspondance de l'extension choisie. Ce carré apparaît alors en vidéo inverse. Les zones texte peuvent elles même être éditées, ce qui signifie que vous pouvez les sélectionner à la souris et saisir au clavier l'extension de votre choix. Lorsque vous avez sélectionné une extension de fichier, celle-ci s'inscrit alors sur la barre supérieure de la table des matières (voir ci-dessous).







Sélection des disques

Un clic sur l'un des champs alphabétiques permet de définir le disque dont vous voulez afficher le catalogue. La désignation des disques va de A à L, les disques inexistants sont en caractères grisés et ne peuvent être sélectionnés.

Objet: CHAP\_XII.CDK

#### Objet

Lorsquer vous avez sélectionné un fichier, simplement en le cliquant dans la table des matières, le nom de ce fichier apparaît alors dans cette zone texte et peut des lors être modifié au clavier. Si vous souhaitez sauvegarder un fichier sous un nouveau nom, vous devez ici saisir au clavier le nom souhaité. Si le curseur n'est pas encore affiché sur cette ligne, vous devez alors la cliquer. Ce champ texte est également utilisé pour d'autres fonctions "disque" (voir ci-dessous).









#### Fonctions disque

Ces trois icônes renferment des fonctions d'aide pour le traitement de vos diquettes ou de votre disque dur. La première icône (à gauche) vous permet de crèer un nouveau dossier. Un clic sur cette icône provoque l'affichage du formulaire "Nouveau dossier".



Le nom défini sous "Objet" est affiché dans ce formulaire et peut être modifié à partir du clavier. Pour créer le dossier, cliquez sur "OK"; vous avez également la possibilité de quitter cette fonction sans créer de dossier, en cliquant sur "ABANDON".

Un clie sur l'icone du milieu vous permet d'effacer le fichier sélectionné. Cette sélection déclenche l'affichage d'un message d'alerte qui vous demande de confirmer ou d'annuler l'opération, selon que vous cliquiez sur "OUI" ou sur "NON". 'In clies ur l'icône de droite vous permet de renommer le fichier afffiché sous "Objet" en lui affectant un nouveau nom. Le formulaire "Renommer un fichier" s'affiche à l'écran.

# RENOMHER Nom : CHAP\_XII.CDK









Ce formulaire affiche le nom du fichier sélectionne dans le champ réservé à cet effet. Vous pouvez renommer ce fichier en entrant le nouveau nom au clavier, puis cliquer "OK" ou "ABANDON" selon que vous souhaitiez ou non le renommer sur la disquette ou sur le disque dur.

	*.CDK			15
DOCUMENT IMAGES MANUEL CHAPITRE		21/82/89 21/82/89 15/81/89 18/82/89	15:38 15:88 13:45 89:28	,

Fenêtre d'affichage de la table des matières

Cette fenètre affiche la table des matières du disque sélectionné. Les commandes de cette fenêtre correspondent aux convention de GEM. Cette fenêtre affiche tous les dossiers et tous les fichiers avec leur extension. L'extension choisie s'affiche dans la barre supérieure de la fenêtre. Si ce suffixe correspond à ntous les fichiers et dossiers du disque courant sont alors affichés. Si la table des matières ne tient pas dans la fenêtre de représentation, vous avez la possibilit éde faire défiler son contenu à l'aide des flèches d'ascenseur. Vous pouvez naturellemement opter pour le défilement page par page en cliquant la zone grisée dans la partic droite du cadre. La sélection des fichiers dans la fenêtre s'effectue d'une manière pratiquement identique à celle employée par GEM. Lorsque vous cliquez un dossier, celui-ci est ouvert et

Chapitre XVII-1 Page 6











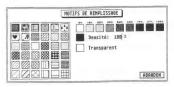
la table des matières de ce dossier est affichée. Pour refermer ce dossier, il vous suffit de cliquer la case de fermeture située dans la partie supérieure droite de la fenètre. Si vous vous situez à la racine d'une disquette ou d'une partition de disque dur, le clic de la case de fermeture provoque une nouvelle lecture de la table des matières; ceci prend toute son importance si, entre temps, vous avez remplacé la disquette du lecteur. Un simple clic sur le nom d'un fichier, place ce nom dans la fenêtre de sélection; un double clic déclenche le chargement ou la sauvegarde immédiate de ce fichier. Vous avez ici aussi le choix de confirmer votre sélection par un clic sur "OK" ou de l'abroger par un clic sur "ABANDON": dans ce dernier cas, le formulaire est alors fermé sans que l'opération de chargement ou de sauvegarde ne soit exécutée.





#### 2) Vue d'ensemble des formulaires

Nous vous présentons à nouveau, ci-après, un regroupement de tous les formulaires et principaux messages d'aide contenus dans CALAMUS. Cette partie du manuel fait l'économie de la description de ces formulaires mais vous fournit des renvois aux chapitres, où une description détaillée vous en est faite en liaison avec les fonctions auquelles ils se ratachent.



Formulaire Trame actuelle Chapitre VI - Page 12





SAUVER PAGE(S)

De la Page \_\_\_\_

à la Page \_\_\_\_

Formulaire Sauver page(s) Chapitre VII - Page 2

CHARGER PAGE(S)

Insérer
Avant Après Page:

OK ABANDON

Formulaire Charger page(s) Chapitre VII - Page 3

COPIER PAGE(S)

De la page \_\_\_\_ à la page \_\_\_\_

Insérer :

Avant Après page: \_\_\_\_

OK ABAHDON

Formulaire Copier page(s) Chapitre VII - Page 4 Chapitre XIII - Page 13





CHARGER UNE MISE EN PAGE

Avant Après Page: .

OK ABANDON

Formulaire Charger mise en page Chapitre VII - Page 4

COPIER MISE EN PAGE

Mise en page de la page \_\_\_\_\_ sur la page \_\_\_\_

iusqu'à la page ----

OK ABANDON

Formulaire Copier mise en page Chapitre VII - Page 7 Chapitre XIII - Page 18

EFFACER PAGE(S)

De la Page \_\_\_\_

à la Page

OK ABANDON

Formulaire Effacer page(s) Chapitre VII - Page 8 Chapitre XIII - Page 16





DEPLACER	PAGE (S)
De la page	à la page
Insérer : Avant Après	page:
OK	ABANDON

Formulaire Déplacer page(s) Chapitre VII - Page 10 Chapitre XIII - Page 14



Formulaire Insérer page(s) Chapitre VII - Page 16 Chapitre XIII - Page 16





EFFACER UN ENSEMBLE EN-TETE / NOTE I	DE BAS DE PAGE
Dissocier un ensemble d'en-tête et de modifie les pages où ceux-ci sont util	bas de page lisés.
Bissocier sur	
La page courante	
Toutes les pages	
Les pages précédentes	
Les pages precedences	ABANDON

Formulaire Effacer un ensemble En-tête/Notes de bas de page Chapitre VII - Page 10



Formulaire Multicolonnage Chapitre VIII-6 Page 42





CM

INSTALLER LES LIGNES D'AIDE

Distance horizontale: 1,88 c

Distance verticale: 1.00

OK ABANDON

Formulaire Installer les lignes d'aide Chapitre VIII-6 Page 43







Formulaire Insérer un nouveau No de chapitre Chapitre IX-1 Page 6



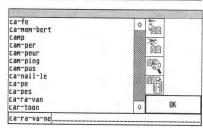
Formulaire Chasse manuelle Chapitre IX-1 Page 7



Formulaire Entrer dans Index Chapitre IX-1 Page 11







Formulaire Consulter le dictionnaire Chapitre IX-3 Page 16



Formulaire Définir les différents styles Chapitre IX-6 Page 40





### DEFINIR UNE MACRO

Hom : Titre\_\_\_\_

Touche activée: t

Garder la règle

**B** Garder le style

Garder le texte

ПK

ABANDON

Formulaire Définir une Macro Chapitre IX-7 Page 44

#### MODIFIER UNE MACRO

Nom : Titre\_\_\_\_

Touche activée: t

Réaffecter la macro

Garder la règle

Garder le style

barder le Style

Garder le texte

K PERDRE ABANDON

Formulaire Modifier une Macro Chapitre IX-7 Page 45

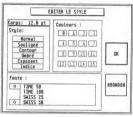
Chapitre XVII-2 Page 16



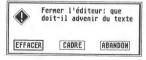




Formulaire Codes de contrôle Chapitre IX-9 Page 57



Formulaire Action de la souris dans l'éditeur Chapitre IX-9 Page 58



Formulaire Action de la souris dans l'éditeur Chapitre IX-9 Page 59







Formulaire Nouveau document Chapitre XII Page 2 Formulaire Fermer le document Chapitre XII Page 6 Formulaire Quitter Calamus Chapitre XII Page 21



Formulaire Charger un document Chapitre XII Page 3



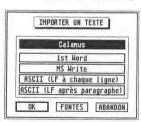
Formulaire Insérer un document Chapitre XII Page 5





IMPRIM		Control of the Contro		
Imprim Résolu Format de la	tion: O	x	\$ \$ \$	
Entraine Conne			DHA	Rutres
CHRYY DE LIT	MOD THANTS TO	no I tay is	72.0	
CHOIX DE L'I	MPRIMANTE ]	ott Lights	14.342	(2)
De la page:	HPRIMANTE	et Lighter	Copie	
	ASSESSED DE			(s): 1 lle: 188 %
De la page: à la page:				
De la page: à la page: Tri:		scendant		lle: 188 %

Formulaire Imprimer un document/Installer l'imprimante Chapitre XII Page 9



Formulaire Importer texte Chapitre XII Page 13





CHOIX DES FONTES	POUR L'ITALIQUE ET POUR LE GRAS
Normal	TIME 50
Italique	SWISS 25
Gras	TIME 188
Italique et gras	SWISS 100
	Û
	TIME 50 TIME 100 SWISS 25 SWISS 50 SWISS 100
ок	ō.

Formulaire Importer texte Chapitre XII Page 15



Formulaire Importer graphique vectoriel Chapitre XII Page 16







Formulaire Importer image Chapitre XII Page 18



Formulaire Exporter texte Chapitre XII Page 18





FORMATAGE D'UNE DISQUETTE

Lecteur : A B

Simple face Double face

Label : CALAMUS .DMC

OK ABANDON

Formulaire Formatage d'une disquette Chapitre XII Page 20





DEFIN	IR LE FORMAT DE LA PAG	iE .
A5 A4 A3 Autres: Largeur: 18. Orientation: Portrai Taille finale de la page	88 xxxx Hauteur: 28.8	
Simple page Doubl  Marges pour: Pages gauches Intérieure:xxxx Exté Supérieure:xxxx Infé	Pages droites	imante:  [Harges minimales]  [Harges miroir]
Unité:   Pouces   cn   Pica   C	The second second second	Point cicero mm

Formulaire Format de la page Chapitre XIII Page 2



Formulaire Numérotation des pages Chapitre XIII Page 6







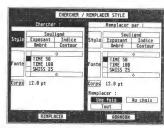
Formulaire Numérotaton des chapitres Chapitre XIII Page 8





CHERCHER / REMPLACER TEXTE Chercher :
Majuscule/Minuscule Tester Tgnorer Remplacer par :
Remplacer Une fois Au choix Tout
CHERCHER

Formulaire Chercher/Remplacer texte Chapitre XIV Page 2



Formulaire Chercher/Remplacer style Chapitre XIV Page 4





Notes de bas de p	age	
Numéro de dépa	rt: 1	Symbole
Type :	123 ABC a	bc I II i
Saisies :	Effacer	Remplacer
Saisie / Cadre :	Un seul	Illimité
Index		
Tri :	Chronologique	Alphabétiq
Saisies :	Effacer	Remplacer
Chapitres / Numéro	s de page	
Recalcul de la page	e à la p	oage

Formulaire Recalcul/Index Chapitre XIII Page 9

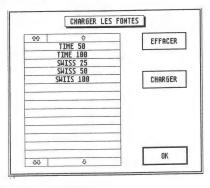




Formulaire Définir l'agrandissement Chapitre XV Page 4







Formulaire Charger fontes Chapitre XVI Page 2





### STATISTIQUES

Nombre total de pages : 9

Dernière page utilisée :

Mémoire libre : 152522 Octets

OK

Formulaire Statistiques Chapitre XVI Page 5

Système CALAMUS	813845	
Documents	CINCALANUS.COXN	-
Pages	CI\CALANUS.CSE\	-
Mise en page	CINCALANUSICUTN	_
Textes	C:\CALMUS.CTX\	-
Fontes	CTNCALARUS CRINN	-
Images	CINCALANUS.CRGN	_
Images vectorisées	C:\Calamus.cus\	-
ableaux de valeurs		-
Driver imprimante	CINIMPRIMEN	nder, such m
Importer/Exporter		
Liste des macros	CINCALANUS.OWN	-
Dictionnaires	CINCALANUS.CIAN	-
Hémpire virtuelle		

Formulaire Définir structure Chapitre XVI Page 7







Formulaire Parametres divers Chapitre XVI Page 9



Formulaire Scanner/Critères Chapitre XVI Page 11





INSTALLATION POUR LE SCANNER PANASONIC FX-RS505

Résolution (en dpi) 200 300 400

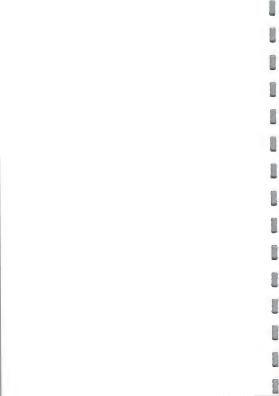
Noir & Blanc ou gris N/B Gris

Attention, l'image scannée va prendre les dimensions du cadre sélectionné.

UN

ABANDON

Formulaire Scanner/Critères Chapitre XVI Page 11

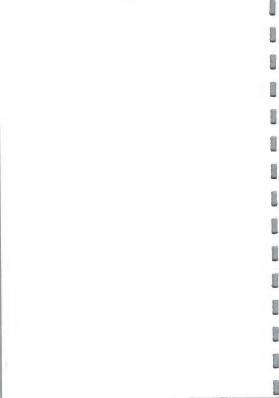


MANUEL DE REFERENCE



PARTIE

INSTALLATION ET PERIPHERIQUES







1) Installation d'une station de travail CALAMUS

Nous vous conseillons avant toute utilisation du logiciel d'effectuer une copie de chacune des disquettes appartenant au système et de les conserver soigneusement, les mises à jour de CALAMUS ne pouvant être obtenues que par retour des disquettes originales.

La configuration minimum d'une station de travail CALAMUS se compose d'un ATARI ST d'une capacité mémoire d'au moins 2 Méga-oetets et d'un lecteur double face. Du fait de la taille du programme, CALAMUS dépasse de beaucoup la capacité d'une disquette simple face, un lecteur simple face ne pourra être utilisé que pour le stockage de fichiers. Un disque dur constitue bien-entendu la configuration idéale. Nous vous donnons ci-après une description succinte de l'installation de CALAMUS pour les deux cas.





a) Utilisation de CALAMUS avec lecteurs de disquettes

Le lancement de CALAMUS nécessite une disquette système CALAMUS comportant les fichiers suivants: CALAMUS.PRG, CALAMUS.SET ainsi que les sous-répertoires SYS et IMPRIME. Le dossier IMPRIME contient les drivers d'imprimante CALAMUS. Sur votre disquette de travail, vous n'avez naturellement besoin que du ou des drivers correspondant à votre imprimante. Le fichier SYS contient d'importants fichiers systèmes indispensables au fonctionnement du programme. Vous pouvez également laisser de coté le dictionnaire de césures (CALAMUS.CWB). Tous ces fichiers seront chargés au lancement du programme. Si l'opération de chargement est interrompue par un affichage d'erreur, ceci signifie que CALAMUS n'a pas pu trouver tous les fichiers dont il a besoin. Vérifiez alors que le dossier SYS contient bien tous les fichiers suivants: CALAMUS.CSL. CALAMUS.CEE CALAMUS.ALT. CALAMUS.HLP et CALAMUS.RSC. Si tous ces fichiers sont présents, l'erreur ne peut se situer qu'au niveau du fichier CALAMUS.SET: peut-être le chemin d'accès de ce dossier est-il mal défini? Etant donné qu'il s'agit d'un fichier ASCII, vous pouvez très facilement le vérifier en l'éditant.

Après le lancement du programme, la disquette système n'est plus nécessaire, à moins que vous ne souhaitiez charger un nouveau driver d'imprimante. Vous pouvez donc la retirer du lecteur et la remplacer par une disquette de données. Lors de l'utilisation de CALAMUS, vous pouvez en principe changer de disquette à n'importe quel moment, un problème peut éventuellement apparaître lorsque le programme ne trouve pas les fontes necessaires lors du chargement d'un document. Le reméde à cet inconvénient est fort simple: si vous possèdez deux lecteurs de disquettes, il suffit que l'un d'eux soit en permanence muni d'une disquette contenant toutes les fontes nécessaires dans un dossier FONTES. Si votre configuration ne comporte qu'un seul lecteur, il vous faut alors copier un dossier contenant les fontes nécessaires dans copier un dossier contenant les fontes nécessaires sur chacune des disquettes de sauvegarde de vos documents.

Pour chaque type de fishiers, fishiers texte, graphismes, mises en page, pages, documents, etc, CALAMUS vous offre la possibilité de définir, de manière simple, un propre chemin d'accès que vous pouvez sauvegarder dans le fishier CALAMUS.SET. Ceci trouve toute son utilité sur une configuration avec disque dur, mais peut également vous aider à metre de l'ordre sur vos disquette.





b) Utilisation de CALAMUS avec un disque dur

Pour installer CALAMUS sur votre disque dur, vous devez préalablement ouvrir un dossier CALAMUS sur l'une de ses partitions. Dans ce dossier, vous copiez ensuite les fichiers CALAMUS.PRG et CALAMUS.SET ainsi que les dossiers SYS et IMPRIME, Il va de soi que le dossier IMPRIME n'a besoin que du driver correspondant à votre imprimante. Pour les fontes, il faut également ouvrir un autre dossier nomme FONTES, et qui peut également se trouver dans un sous-répertoire. Vous pouvez maintenant lancer CALAMUS, les autres modifications pouvant être entreprises à partir du programme. Pour rendre CALAMUS opérationel, cliquez l'option "Nouveau document" du menu déroulant "Menu". Surtout ne vous laissez pas impressionner, si maintenant CALAMUS vous affiche un message d'erreur indiquant qu'il n'a pas pu trouver les fontes. Si maintenant, vous cliquez l'option "Définir structure" du menu déroulant "Divers", vous pouvez définir librement un chemin d'accès pour chaque type de fichier CALAMUS, et même ouvrir un nouveau dossier, etc. à partir du sélecteur d'objets. Vous pouvez ensuite, sous "Paramètres divers", procéder à d'autres définitions, telles que par exemple définir les paramètres standard de votre imprimante, à partir de l'option "Imprimer définir" sous le meu déroulant "Menu", charger une fonte par défaut ou définir les options du scanner. Si maintenant, vous sélectionnez l'option "Sauver paramètres" sous "Divers", toutes ces modifications sont sauvegardées dans le fichier CALAMUS.SET, et scront automatiquement reprises à chaque lancement du programme.





#### c) Organisation du fichier CALAMUS.SET

#### CALAMUS 1.0 FICHIER SETUP

# PATH SYSTEM=SYS

# PATH DOCUMENTS=\LAYOUT\

# PATH PAGES=C\LAYOUT\ # PATH LAYOUTS=C\:LAYOUT\

# PATH TEXT=C:\TEXTE\

# PATH FONTS=C:\TEXTE\ # PATH PATH FONTS=C:\NEU-FONT.CALL\ Graphismes

# PATH BITIMAGES=C:\GRAFIK\

# PATH PRINTER=DRUCKER\

Chemin d'accès au dossier système

Documents Pages

Maquettes de page Textes

Fontes

Graphismes vectoriels Drivers d'imprimantes

#### HPRINTER RES-1

HPRINTER PAPER=1 #PRINTER FEED=0 #PRINTER DEVICE=0

#PRINTER RASTER=1

#DEFAULT PRINTER=NEC-360TCPD #DEFAULT FONT=TIME--50.CFN HDFFAULT SCANNER=0

#SET WARNLEVEL=1 #SET SECONDMON=0

#SET AUTOBACKUP=1

#SCANNERRESOLUTION=0 #SCANNER GREYMODE=0 #EDITOR WINDOWX=120

#EDITOR WINDOWY=161 #EDITOR WINDOWW=516 HEDITOR WINDOWH=232 #EDITOR CTRLCODE=1 #EDITOR VERBOSE=0 #EDITOR PARAMETER=0 Paramètres de l'imprimante au chargement

Correspond aux paramètres définis dans le champ supérieur du formulaire "Imprimer/parametrer imprimante". Scule la taille de la trame est retirée du champ inférieur.

Driver par défaut. Fonte chargée à l'ouverture d'un nouveau document et scanner.

Paramètres définis à partir du formulaire "Parametres divers".

Paramètres du scanner

Paramètres standards de l'éditeur: taille de la fenêtre, position et affichage des codes de contrôle.

Chapitre XVIII-1 Page 4





2) Occupation mémoire de CALAMUS

Comme nous vous l'avons signale, CALAMUS nécessite au moins 2 Méga-octets: ceci vous permet déjà de produire des documents de taille importante. Pour certaines applications, cette mémoire, pourtant considérable, pourra s'avérer insuffisante. Ceci en particulier, si vous utilisez comme périphérique de sortie une imprimante, qui comme la laser SLM 804, nécessite avant impression la construction de la nage entière dans la mémoire de l'ordinateur. La place mémoire réservée à la construction de l'image d'une page étant de un Méga-octet, il vous reste à peine la place nécessaire au stockage de vos données. Pour cette raison, l'utilisation de l'imprimante laser ATARI n'est possible qu'avec un Méga ST4. Cette limitation concerne aussi les différents périphériques combinés (Scanner/imprimante thermique), supportés par CALAMUS. Certe l'impression avec un ordinateur de 2 Méga reste encore possible, la construction de l'image n'utilisant ici qu'un demi Méga; mais si vous souhaitez également utiliser cet appareil comme scanner, vous aurez un besoin urgent de mémoire supplémentaire, les images numérisées nécessitent, selon leur taille, une mémoire également très importante. Par contre, une mémoire de 2 Méga-octets vous procurera un confort d'utilisation suffisant, si vous utilisez CALAMUS en liaison avec une imprimante matricielle ou une laser possédant sa propre mémoire. Pour des applications professionnelles, nous vous recommandons une configuration 4 Méga, car la vitesse de travail de CALAMUS dépend de la capacité mémoire de votre machine. Pour comprendre cela, il vous faut savoir que pour chacune des polices nécessaires, pour chaque taille de point et pour chaque taille de représentation à l'écran, mais aussi à l'imprimante, CALAMUS génère une police particulière. Cette police reste en mémoire aussi longtemps que la place mémoire est suffisante. Lorsque la mémoire devient un peu juste, ces polices sont effacées pour être générées à nouveau au moment où elles seront nécessaires. La création de ces fontes nécessite des calculs très complexes et le 68000, pourtant déjà si rapide, a quand même besoin d'un certain temps. Ainsi, si pour des raisons d'insuffisance mémoire, les polices doivent sans cesse être recréées puis effacées, la vitesse de travail de CALAMUS peut en être considérablement ralentie





3) Particularités liées à l'utilisation de l'imprimante laser ATARI SLM 804

L'imprimante laser ATARI SLM 804 présente quelques particularitées qu'il vous faut observer lorsque vous travaillez avec CALAMUS. Des que l'imprimante est connectée, elle doit aussi être allumée car sinon l'ATARI ne peut pas travailler de manière satisfaisante. Cette inélégance fait parfois que votre imprimante reste des heures entières inutilement allumée. Il est dono nécessaire de la débrancher si vous ne l'utilisez pas en permanence. Une particularité liée au système fait que le driver de l'imprimante ne peut être chargé que si l'imprimante est connectée et allumée. Certaines fonctions dépendant de la résolution de l'imprimante, il faudrait, avec CALAMUS, maintenir imprimante allumée en permanence. Mais ceci n'est finalement pas nécessaire: si vous n'avez chargé aucun driver d'imprimante, CALAMUS est paramétré pour une résolution d'imprimante de 300 dpi, c'est-à-dire que vous pouvez travailler exactement comme si vous aviez branché votre SLM 804. Ceci présente un intérêt, en particulier, si l'on réalise une page sur un Méga ST2 pour ensuite l'imprimer sur imprimante laser avec un Mega ST4.



#### **TOUCHES DE FONCTION**

Définition des textes d'aide et des touches de fonction

Dans le dossier CALAMUS-système, vous trouvez le fishier CALAMUS.HLP. Il s'agit d'un fishier ASCII contenant tous les messages affichés par CALAMUS, lorsel l'Option "Messages d'aide" (menu déroulant "Divers") est activée. Ce fishier ASCII peut être travaillé et adapté à votre goût à partir de n'importe quel éditeur de texte capable de lire et de générer du code ASCII. Vous pouvez donc définir vos propres messages d'aide, mais ce qui est encore plus important, définir vos propres attributions de touches. Comme nous vous l'avons expliqué au chapitre II, vous avez la possibilier d'appeler n'importe quelle fonction à partir d'une touche ou d'une combinaison de touches. Pour définir des touches de fonction, il faut charger le fichier CALAMUS.HLP à partir d'un éditeur de texte quelconque, comme par exemple l'éditeur de CALAMUS. Prenez soin de n'utiliser que des copies pour effectuer vos essais.

Chaque ligne de message d'aide commence par une double croix et un nombre. Cette partie ne devra en aucune manière être modifiée. Pas plus que vous ne pouvez supprimer ni insérer de lignes. Après le nombre et quelques espaces, vous trouvez le message d'aide proprement dit, inscrit entre guillemets. Ce texte peut être modifié à volonté, notez seulement que CALAMUS n'accepte pas plus de 37 caractères pour ce type de message. Si par inadvertance votre texte devait dépasser cette longueur, cela n'a en fait aucune importance, le texte sera tout simplement ignoré à partir du 38ème caractère. Derrière ce texte, vous pouvez maintenant entrer sur la même ligne la touche à partir de laquelle vous souhaitez activer la fonction qui s'y rapporte. Pour cela, il faut observer le point suivant: toutes les touches combinées avec ou sans "Shift", ainsi que n'importe quelle autre touche combinées avec "Alternate", peuvent être utilisées comme touches de commande. Nous vous recommandons malgré tout de n'utiliser, en dehors des touches de fonction, que les chiffres et les lettres a - z (sans les lettres accentuées), ainsi que toutes les touches du pavé numérique, exceptée la touche "Enter". Lors de vos modifications, observez les règles suivantes: Les touches de fonction non shiftées sont entrées sous les formes "f1" à "f10", les touches de fonction shiftées sous les formes "F1" à "F10", les chiffres et les lettres ainsi que les touches de signes spéciaux de la partie gauche du pavé de touches principal sont appelées par le signe qu'ils représentent. Si vous souhaitez par exemple associer à une fonction la combinaison "Alternate" + "a", il vous suffira d'ecrire un "a" derrière le message d'aide (avec un espace d'au moins un caractère). Si vous souhaitez utiliser les touches du pavé numérique, chacun des signes doit être précédés du symbole de comparaison (); si vous souhaitez par exemple utiliser la touche "0", il faut entrer ">0".



Les indications ci-après doivent aussi vous servir à retrouver les fonctions souhaitées dans l'important fichier de messages d'aide. Les numéros commençant par "1" regroupent toutes les fonctions pouvant être directement appelées à partir des boites de menus. La numérotation des icônes de la barre des sous-menus commence à 2049, celle du tableau de bord à partir de 4097. Les fonctions des menus déroulants débutent au numéro 8193.

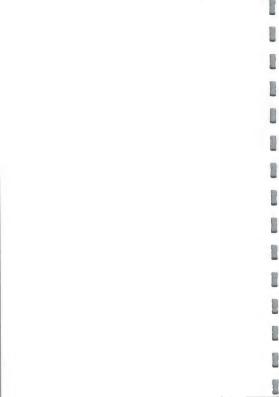
Lorsque vous avez attribué vos touches de fonction au clavier, sauvegardez le fichier sous le nom de CALAMUSHLP. Si vous relancez CALAMUS, vont apparaître les nouveaux textes d'aide que vous aurez éventuellement modifiés et vous pourrez utiliser les touches de fonctions que vous avez définies.

# IMPORTER ET EXPORTER

Importer et exporter

Vous pouvez utiliser dans CALAMUS des textes, des graphismes bitmap et des graphismes vectoriels, réalisés à partir de programmes externes. CALAMUS ai conque de manière que l'importation de données à partir d'autres programmes ainsi que l'exportation à partir de CALAMUS soient réalisées par interfaçage de programmes externes qui peuvent être chargés par CALAMUS en fonction des besoins. Ces fonctions procurent à CALAMUS la capacité d'étendre facilement ses possibilités. Dans la version actuellement disponible, ces drivers sont encore tous intégrés dans le programme.

Chapitre XX Page 1







Imprimante et scanner

A quoi nous sert le meilleur programme de mise en page, si l'on ne peut sortir, avec une même qualité, son résultat sur papier ou sur film? CALAMUS est concu de manière à pouvoir piloter n'importe quel type de périphérique de sortie, que ce soit une imprimante matricielle, une imprimante thermique, une imprimante laser, voire même une photo-composeuse. l'interfacage de ces imprimantes est réalisé par des drivers externes, charges avec CALAMUS (voir chapitre XII). CALAMUS vous est fourni avec toute une série de drivers adaptés aux matricielles 9 et 24 aiguilles les plus courantes, aux différentes imprimantes thermiques ainsi qu'à quelques imprimantes laser. Les drivers sont tous rassemblés dans un dossier "IMPRIMER" et sont caractérisés par le suffixe CPD. D' autres drivers sont en cours de préparation et pourront vous être fournis en update. La liaison à différentes photo-composeuses est à l'étude: vous pouvez à tout moment vous renseigner auprès de l'éditeur du programme pour connaître les types de photo-composeuses actuellement interfacées à CALAMUS et dans quels printshops et imprimeries l'on peut sortir ses documents sur photo-composeuses. L'investissement d'une telle machine ne peut naturellement trouver son interêt que dans un domaine professionnel. En règle générale, l'emploi de CALAMUS sera liée à l'utilisation d'imprimantes matricielles, thermiques ou laser. Les indications ci-après doivent vous aider à choisir le périphérique de sortie le mieux adapté à vos besoins, la qualité du document dépendant essentiellement de la résolution de l'imprimante. Cette résolution est donnée généralement en doi (dots per inch = points au pouce). Bien souvent cette indication peut être trompeuse, car il nous faut faire une distinction entre la précision du positionnement et la taille du point; ainsi, certaines imprimantes peuvent avoir une taille de point relativement grosse, mais imprimer ces points par chevauchement et donner l'impression d'une résolution beaucoup plus élevée. En règle générale, l'on considère que la précision du positionnement offre les meilleures possibilités de représentation des obliques et des courbes, même avec une taille de point relativement grosse. Une faible taille de point est déterminante pour la restitution de la finesse des détails. La précision de positionnement et la constance de la taille du point sont aussi un autre critère de qualité. Vous remarquerez souvent, avec les imprimantes bon marché, que la précision du positionnement et la taille du point ne sont pas toujours constantes, ce qui entraîne par exemple des effets de rayures dans les cas de trames particulièrement fines. La formation de rayures peut également survenir avec une matricielle, lorsque l'avance du papier est irrégulière ou que certaines aiguilles sont plus usées que les autres ou encore lorsque la qualité du ruban n'est plus constante sur toute sa longueur. L'on trouve pour certaines matricielles des rubans de carbone à usage unique, d'un coût assez élevé, mais pouvant donner à l'impression des résultats parfois assez étonnants.





#### Imprimantes matricielles

En raison des contraintes mécaniques, le diamètre minimal d'une aiguille ne peut guière de nos jours se siture ra-désous de 2 mm (= la taille d'un point correspond à environ 120 dpi). Du point de vue de la taille du point, et donc de leur performance au niveau de la restitution de la finesse des détails, ces imprimantes sont inférieures aux imprimantes laser d'un facteur de 2,5. En mode graphique, elles sont toutefois bien souvent en mesure d'imprimer par chevauchement. Les matricielles à 9 aiguilles atteignent en général une résolution de 240 X 216 dpi (axe x X axe y). Ce qui est certes insuffisant pour une application de PAO, sérieuse, mais en tout eas, dans de nombreux cas suffisant pour l'impression d'une prémaquette. Il est donc recommandé aux possesseurs de matricielles à 9 aiguilles de faire réaliser leur impression définitive sur une laser.

Les imprimantes à 24 aiguilles que l'on peut déjà acquérir pour un prix raisonnable offrent des résolutions allant jusqu'à 360 dpi en x et en y et sont donc déjà, sur un certain point, supérieures aux imprimantes laser. A partir du corps 10, l'on peut déjà obtenir des résultats satisfaisants, en particulier lorsqu'on utilise un ruban neuf ou encore un ruban carbone. La technique du chevauchement des points peut entraîner des débordements ou l'apparition de petites tâches blanches. CALAMUS dispose d'un driver optimisé pour la NEC P6/P7 et compatibles qui évite en grande partie ces effets en supprimant les points excédentaires lors de l'impression. Si vous utilisez un driver non optimisé, il vous faut utiliser les caractères les plus fins possible qui de toute façon paraîtront plus gras à l'impression. La NEC P7 vous permet encore d'améliorer la qualité, en mettant à profit la grande largeur de papier (jusqu'à 13,5 pouces) et en réalisant un grossissement de votre page à l'impression. Le résultat doit alors être ramene à sa taille originale à l'aide d'un copieur ou d'une caméra de reproduction; étant donné que la plupart des imprimeurs réaliseront généralement un tirage reproductible à partir de votre modèle, vous pouvez donc déjà en prévoir une réduction. Par consequent, si vous voulez éditer un livre au format A5, l'utilisation du format maximum vous permet d'atteindre une augmentation de résolution de l'ordre de 100% (correspondant à une résolution en points supérieure à 240 dpi et à une précision de positionnement supérieure à 720 dpi), une résolution supérieure pour une impression sur papier livre ou sur papier journal étant à la fois inutile et superflue. Tous les types de matricielles présentent cependant un défaut commun: leur faible vitesse d'impression par rapport à la plupart des imprimantes laser peut vous coûter quelques minutes par page.





#### Imprimantes thermiques

Les imprimantes thermiques permettent d'obtenir des résolutions allant jusqu'à 200 dpi, sur papier spécial ou en utilisant un ruban carbone. Ce procédé est également utilisé sur les copieurs tranformés, offrant pour un pris avantageux les fonctions combinées du scanner et de l'imprimante. Ils peuvent être utilisés soit comme un scanner de 200 dpi avec 16 tons de gris soit comme une imprimante thermique avec une résolution de 200 X 200 dpi (ceci aussi bien au niveau de la taille du point que de la précision du positionnement). CALAMUS vous est fourni avec des drivers correspondant aux différents scanner-imprimantes du marché. Ce procédé vous permet d'obtenir une assez bonne qualité déjà à partir du corres 12 pointe.

#### Imprimantes laser

Les imprimantes laser que vous pouvez de nos jours aequérir pour un prix raisonnable possédent toutes une résolution allant jusqu'à 300 dpi. Ceci permet d'obtenir une qualité d'impression très atisfaisante à partir du corps 8 points. Le point faible des imprimantes laser de la première génération était leur capacité de couverture insuffisante, en particulier pour les grandes surfaces de noir. Cette faiblesse n'existe plus sur la plupart des imprimantes d'aujourd'hui, lesquelles peuvent restituer des surfaces de noir en pleine saturation. Un point qui reste encore souvent insatisfaisant est leur précision de positionnement pour les points individuels ou pixels dans une trame ou un dessin très fin, ceci pouvant entraîner l'effet bien connu de rayures. Ce problème se laisse facilement contourner par le choix d'une trame appropriée. Les derniers modéles apparus sur le marché offrent même des résolutions largement supérieures, allant jusqu'à 600 dpi, mais leur prix en limite l'utilisation au domaine professionnel, la qualité s'approchant déjà de celle des photo-composcuses.

CALAMUS ne peut travailler qu'en liaison avec des imprimantes laser capables de restituer une pleine page graphique. A l'exception de la laser ATARI SLM 804, ces imprimantes nécessitent pour cela une mémoire de page d'au moins un mèga-octets. Les fabricants d'imprimantes laser vantent souvent la vitesse d'impression élevée de leurs modèles. Ces caractéristiques, telles que "6 pages par minute" peuvent difficilement être prises en considération du fait qu'au temps d'impression vient encore s'ajouter le temps de retransmission des données. Avec CALAMUS, ce temps a une importance tout à fait déterminante, chaque page au format A4 nécessitant la transmission d'environ 1 méga-octets de données graphiques. Des essais effectués à l'aide d'imprimantes laser de commercialisation ocurante, en faisson avec une émulation





"HP Laseriet+", une mémoire pleine page d'un méga-octets et une interface paralèlle Centronic ont donné de surprenants résultats: les temps de retransmission enregistrés donnant lieu à des variations comprises entre 60 secondes et plus de 30(!) minutes. Lors de l'acquisition de votre imprimante laser, il vous faudra donc, si vous souhaitez l'utiliser avec CALAMUS, tenir compte de sa vitesse de retransmission. La vitesse de transfert des données par interface série est en tout cas trop lente, mais l'on rencontre également d'importants écarts parmi les interfaces paralèlles. La laser ATARI SLM 804 occupe ici une position particulière; elle ne possède aucune mémoire de page mais peut malgré cela imprimer une pleine page graphique. Elle utilise la mémoire de l'ordinateur et la retransmission des données s'effectue à très grande vitesse par l'intermédiaire de l'interface DMA. Cette solution fort simple assure une vitesse inégalable: la retransmission des données et l'impression ne prennent pas plus de 10 secondes. La quantité élevée de mémoire nécessaire dans l'ordinateur constitue le seul inconvénient de ce procédé. Comme CALAMUS utilise lui-même beaucoup de mémoire, une capacité mémoire de 2 méga-octets est, si vous utilisez l'imprimante laser ATARI, juste suffisante pour de petits documents. Une capacité mémoire de 4 mega-octets est vivement recommandée pour une utilisation professionnelle.

#### Utilisation du scanner

CALAMUS vous offre la possibilité de placer directement dans votre document des graphiques numérisés à l'aide de scanners de commercialisation courante. Parmi ceuxci, nous trouvons tout d'abord les modèles combinés cités précédemment, tels que le SPAT de Silver Reed ou encore le Hawk CP 14 qui peuvent aussi bien être utilisés comme scanner que comme imprimante thermique (voir ci-dessus), ainsi que le sanner de Panasonic FS 2 ST. Dans la version actuellement disponible, le choix des scanners est figé dans le programme et ne peut donc pas être élargi. Les futures versions de CALAMUS prévoient également le chargement de drivers externes, ce qui lui permettra de suivre l'évolution des appareils disponibles sur le marché. Le traitement des graphiques étant très limité dans la présente version de CALAMUS (découpe de l'image), il vous faudra utiliser le programme de votre scanner pour lire les graphiques ct les traiter ensuite à l'aide des outils correspondants. Si vous sauvegarder les graphiques sous le format GEM-image (suffixe de fichier IMG), vous pourrez ensuite les importer dans CALAMUS à n'importe quel moment. Ceci concerne surtout les graphiques composés de plusieurs nuances de gris. Lorsqu'il ne s'agit que de scannériser des images noir et blanc (dessins, logos etc), vous pouvez appeler le scanner directement à partir de CALAMUS, une retouche étant dans ce cas souvent superflue.



